

ANTERO MERTARANNAN JÄÄKIEKKOSELOSTUSTEN METAFORISTA

Itä-Suomen yliopisto
Filosofinen tiedekunta
Pro gradu -tutkielma
Suomen kieli
Maaliskuu 2015
Netta Kivimäki

ITÄ-SUOMEN YLIOPISTO – UNIVERISTY OF EASTERN FINLAND				
Tiedekunta – Faculty Filosofinen tiedekunta		Osasto – School Humanistinen osasto		
Tekijät – Author Netta Kivimäki				
Työn nimi – Title Antero Mertarannan jääkiekkoselostusten metaforista				
Pääaine – Main subject	Työn laji – Level		Päivämäärä – Date	Sivumäärä – Number of pages
Suomen kieli	Pro gradu -tutkielma	x	4.3.2015	91 s. + 4 liitesivua
	Sivuainetutkielma			
	Kandidaatin tutkielma			
	Aineopintojen tutkielma			
Tiivistelmä – Abstract <p>Tutkielmassa tarkastellaan Antero Mertarannan jääkiekon arvoturnausselostusten metaforia. Tutkimuksen aineistona on Mertarannan selostamia jääkiekon miesten A-maajoukkueen arvoturnauksia vuosilta 2009–2014 ja joitain katkelmia otteluista vuosilta 2004–2008. Tavoitteena on pohtia, millaisia jääkiekon piirteitä selostusten erilaiset metaforat korostavat.</p> <p>Tutkielman taustateorian hyödynnetään George Lakoffin ja Mark Johnsonin kehittämää kognitiivista metaforateoriaa, jonka mukaan metaforat ovat erittäin tiivis osa jokapäiväistä kielenkäyttöä, ajatuksia ja toimintaa. Sen lisäksi ne auttavat hahmottamaan ja tulkitsemaan maailmaa. Metaforista tunnistetaan kohdealue ja lähdealue. Kohdealue on se asia, joka kuvaillaan metaforisesti, ja lähdealue on se, jonka avulla kohdealueen käsitteitä hahmotetaan.</p> <p>Aineisto vuosien 2009–2014 osalta on koottu Kansallisen audiovisuaalisen arkiston radio- ja tv-arkistosta, vuosien 2004–2008 ottelukatkelmat Youtube-videopalvelusta. Metaforisia ilmauksia aineistoon on kerätty yhteensä 1020, joista käsittelyyn päätyi 533 kappaletta. Metaforat on jaettu ryhmiin niiden lähdealueiden mukaan. Lähdealueita ovat sota, moottoriajoneuvot, liikenne ja kulkeminen, rakennelma, elävä olento, taide ja viihde, talous ja rahaliikenne, uhkapelit, säätilat ja luonnonilmiöt, lämpötilat, eläimet, työ ja opiskelu.</p> <p>Osa lähdealueista keskittyy kuvaamaan enemmän joukkueita tai pelaajia, toiset taas kuvaavat pikemminkin ottelun kulkua ja pelaamista. Joukkueisiin ja pelaajiin keskittyviä lähdealueita ovat esimerkiksi moottorikulkuvälineet, talous, eläimet ja taide. Otteluun ja pelaamiseen liittyivät esimerkiksi uhkapeliä ja luonnonilmiöitä lähdealueenaan käyttävät metaforiset ilmaukset.</p> <p>Tutkimuksesta voi havaita, että selostusten metaforat korostavat joitain jääkiekon yksittäisiä piirteitä, joita yhdistelemällä lajista rakentuu kokonaiskuva. Joukkueen rakentuminen pienistä osista yhdeksi isoksi kokonaisuudeksi ja yhtenäisyyden ja harmonian tavoittelu näkyy useiden eri lähdealueiden ilmauksissa. Samankaltainen pelitaktiikoiden rakentumisen ja suunnitelmallisuuden korostaminen on nähtävissä pelaamista kuvaavissa ilmauksissa. Myös joukkueen yhteisen päämäärän saavuttaminen ja otteluiden jännittävyys korostuvat. Lisäksi jääkiekon vauhdikkuus ja pelaamisen rajuus ja voima ovat sellaisia piirteitä, joita metaforisten ilmausten voi tulkita kuvanneen melko paljon.</p>				
Avainsanat – Keywords kielikuvat, metaforat, urheilukieli, urheiluselostukset, jääkiekko				

ITÄ-SUOMEN YLIOPISTO – UNIVERSITY OF EASTERN FINLAND				
Tiedekunta – Faculty Philosophical Faculty		Osasto – School School of Humanities		
Tekijät – Author Netta Kivimäki				
Työn nimi – Title Of metaphors in sports coverages by Antero Mertaranta				
Pääaine – Main subject	Työn laji – Level		Päivämäärä – Date	Sivumäärä – Number of pages
Finnish language	Pro gradu -tutkielma	x	4.3.2015	91 p. + 4 app.
	Sivuainetutkielma			
	Kandidaatin tutkielma			
	Aineopintojen tutkielma			
Tiivistelmä – Abstract				
<p>This study focuses on sports coverage metaphors by Finnish sports commentator Antero Mertaranta during ice hockey world championships and Olympic tournaments. The research data consists of sports coverage of ice hockey world championships and Olympic tournaments from 2009 to 2014; in addition, some outtakes from individual matches from between the years 2004 and 2008 are also included into the data. The aim of the study is to discuss what kinds of aspects of ice-hockey the different metaphors highlight.</p> <p>The theoretical background for the study applies the cognitive metaphor theory developed by George Lakoff and Mark Johnson, according to which metaphors are part of our everyday language, thoughts and actions. Metaphors also help us to perceive and to interpret the world. The target field and the source field can be identified from metaphors. The target field is the concept that is being described with a metaphor, and the source field is the concept through which the subject of the target field is illustrated.</p> <p>The research data from 2009 to 2014 has been gathered from radio and television archive of the National Audiovisual Institute. Sections from 2004 to 2008 have been collected from Youtube online video service. The research data consists of 1 020 metaphors and the study covers 533 of them. The metaphors have been divided based on their source domains. The source domains include war, motor vehicles, traffic and travel, constructions, living creature, art and entertainment, economy and money transactions, gambling, weather and natural phenomena, temperatures, animals, work and studying.</p> <p>Some of the source domains mainly focuses on teams and players, some focus more on progression and the actions of the game. For example, source domains, which focus most on teams and players, are motor vehicles, economy, art and animals. Source domains, which focus on the game itself, are for example, gambling and natural phenomena.</p> <p>The study shows that the metaphors used in the commentaries accent certain features of ice-hockey. There were aspects highlighted by expressions from several different source fields: the team consisting of small particles which come together to form a large entity, and pursuing unity and harmony. Similar structure and methodology in game tactics could be seen in expressions describing playing the game itself. Also reaching the team's common goal and the excitement brought by a game were emphasized. It can also be deducted that the speed and crudeness and strength of playing ice-hockey were also features that metaphoric expressions have taken into account rather frequently.</p>				
Avainsanat – Keywords				
metaphor, language of sport, sports coverages, ice hockey				

SISÄLTÖ

1. JOHDANTO	1
1.1. Tutkimuksen tausta ja tavoitteet	1
1.2. Aineisto	2
1.3. Urheiluselostus tekstilajina	4
2. TEORIA	7
2.1. Metaforateoriasta	7
2.2. Metaforien ja urheilun suhteesta	12
3. SOTA	15
3.1. Joukkueita ja pelaajia kuvaavat metaforat	15
3.2. Ottelun kulkua ja pelaamista kuvaavat metaforat	19
4. MOOTTORIKULKUNEUVOT JA LIIKENNE	22
4.1. Joukkueita ja pelaajia kuvaavat metaforat	22
4.2. Ottelun kulkua ja pelaamista kuvaavat metaforat	28
5. RAKENNELMA	34
5.1. Joukkueita ja pelaajia kuvaavat metaforat	34
5.2. Ottelun kulkua ja pelaamista kuvaavat metaforat	37
6. ELÄVÄ OLENTO	41
6.1. Joukkuetta kuvaavat metaforat	41
6.2. Ottelun kulkua ja pelaamista kuvaavat metaforat	43
7. TAIDE JA VIIHDE	46
7.1. Näyttämötaiteet	46
7.2. Musiikki	49
7.3. Muu viihde	51
7.4. Pelaajat taiteilijoina	53
8. RAHA-ASIAT	58
8.1. Talous ja rahaliikenne	58
8.2. Uhkapelit	61
9. LUONNONILMIÖT	64
9.1. Säätilat ja luonnonvoimat	64
9.2. Eläimet	67
9.3. Lämpötilat	71
10. TYÖ JA OPISKELU	76
9.1. Työ	76

9.2. Opiskelu	80
11. METAFORIEN KVANTITATIIVISTA TARKASTELUA	82
12. LOPUKSI	85
LÄHTEET	87
 Liite1. Selostusnäyte	

1. JOHDANTO

1.1. Tutkimuksen tausta ja tavoitteet

Tutkimuksessani käsittelen Antero Mertarannan jääkiekon miesten kansainvälisten arvoturnausselostusten metaforisia ilmauksia. Metafora on aina ollut ennen kaikkea runouden ja kirjallisuuden kielen tehokeino (Lakoff & Johnson 2003: 3; Onikki-Rantajääskö 2008: 50). Nykyajattelun mukaan metaforat ovat kuitenkin tiiviissä yhteydessä arkipuheeseemme ja toimintaamme (Lakoff & Johnson 2003: 3). Jääkiekkoselostukset käyttävät metaforia sekä kohosteisuuden luomiseen että arkisesti termistönä ja tiedonvälittämiseen.

Tutkimuskohteekseni olen valinnut Antero Mertarannan selostamia otteluita. Mertaranta on jo yli vuosikymmenen ajan selostanut Suomen tärkeimmät arvoturnausottelut. Hän on tuttu koko jääkiekon arvoturnauksia seuraavalle yleisölle. Hänen selostustyyhinsä on mukaansatempaava, mutta informaatio ei katoa viihteen keskelle. Tutkin Mertarannan maaotteluselostuksia jo kandidaatin tutkielmassani, joka käsitteli selostusten verbejä ja direktiivisiä rakenteita.

Tutkimuskysymykseni ovat seuraavat:

1. Millaisia metaforia käytetään kuvaamaan jääkiekkjoukkueita ja niiden pelaajia?
2. Millaisin metaforin ottelun tapahtumia kuvataan ja kommentoidaan?
3. Millaiset jääkiekko-ottelun tai pelaajien piirteet korostuvat metaforissa?

Menettelen aineistoni kanssa siten, että erottelen ja luokittelen metaforia lähdealueiden (ks. luku 2.1.) mukaan. Metaforien tarkastelu pohjautuu siis niiden kognitiiviseen kuvaukseen. Tämän tehtyäni analysoin sitä, millaisia jääkiekon piirteitä erilaiset metaforat korostavat. Pyssyttelen lähinnä kvalitatiivisessa tutkimuksessa, mutta tutkielman lopuksi esittelen tuloksiani myös kvantitatiivisesti.

Urheiluselostuksia on pro gradu -tasolla tutkittu jonkin verran. Timo Sikkilä (2000) tutki jääkiekkoselostuksissa yleisesti esiintyvien verbi-ilmausten käyttöä ja merkitystä nykykielen kannalta sekä sitä, mistä ne ovat lähtöisin ja kuinka ne ovat kulkeutuneet jääkiekon kieleen. Puheen elävöittämisen erilaisia keinoja yleisurheilun ja jääkiekon radio- ja televisioselostuksissa on tutkinut Perttu Peltonen (1995). Mari Tuukkanen (2002) on pro gradu

-tutkielmassaan tarkastellut puolueellisuuden rakentumista jääkiekkoselostuksissa. Olli Haapiainen (2003) tarkasteli radion urheiluselostusten prosodisia, syntaktisia ja tekstilingvistisiä piirteitä.

Jääkiekkoa on lähestytty paitsi otteluselostusten myös valmennukseen liittyvien direktiivien näkökulmasta (Rantala-Ekholm, 1999). Myös Sari Marjut Sivula (1998) on tehnyt pro gradu -tutkielmansa urheilukielestä. Tutkielmassaan Sivula on analysoinut pesäpallosanastoa semanttis-pragmaattisesti.

Merja Suomela (1998) on kirjoittanut artikkelin jääkiekkoa käsittelevien urheilu-uutisten metaforisuudesta. Urheilukielen metaforisuutta on tutkinut myös Mirka Häärä (1988). Hän käsiteli pro gradu -tutkielmassaan jääkiekkoa koskevien urheilu-uutisten metaforia. Hänen aineistonsa koostui vuosien 1986 ja 1987 aikana pelattuja jääkiekko-otteluita käsittelevistä sanomalehtiteksteistä. Hän jakoi aineistonsa seitsemään eri lähdealueeseen, jotka olivat työ, sota, luonto, ihmiset ja ihmisten erilaiset toimet. Ihmisen tekemisiin liittyviin metaforiin sisältyivät urheilu, pelit, matkustaminen ja taide. Tutkielmassani hyödynnän sekä Häärän (1988) että Suomelan (1998) tutkimusten tuloksia vertaillen niitä omiin tuloksiini.

Seuraavassa luvussa esittelen aineistoni, jonka jälkeen luvussa 1.3 esittelen urheiluselostusta tekstilajina. Luku 2 käsittelee teoriaa, jota hyödynnän tutkielmassani. Luvussa 2.1 keskityn metaforateoriaan yleisesti ja luvussa 2.2 pohdin urheilun ja metaforien välistä suhdetta.

Aineistoni käsittely etenee suurista lähdealueista kohti pienempiä. Neljä ensimmäistä aineiston analyysilukua olen jaotellut siten, että käsittelen erikseen joukkueita ja pelaajia sekä ottelun tapahtumia ja pelaamista kuvaavia metaforia. Loput analyysiluvut olen jakanut vain lähdealueittain aineiston niukkuuden vuoksi. Viimeisessä käsittelyluvussa esittelen metaforien kvantitatiivista jakautumista aineistossani.

1.2. Aineisto

Aineistoni koostuu jääkiekon miesten maailmanmestaruusotteluista ja olympialaisten jääkiekkoturnauksen otteluista eli arvoturnauksista. Kaikki ottelut on selostanut Antero Merataranta. Otteluiden toinen osapuoli on Suomi. Ajallisesti aineistoni keskittyy vuosiin 2009–2014, mutta lisäksi olen käyttänyt joitain aiempien vuosien otteluita.

Aineistoni olen litteroinut itse Kansallisen audiovisuaalisen arkiston (KAVA) radio- ja tv-arkiston (RTVA) tallenteilta. KAVAn radio- ja tv-arkiston tarkoituksena on tallentaa ja säilyttää suomalaista radio- ja tv-kulttuuria palvellen näin tutkijoita ja opiskelijoita (ks. KAVA). RTVA-aineiston lisäksi olen käyttänyt aineistonkeruuseen Youtube-videopalvelua ja Yleisradion julkaisemaa Maailmanmestarit 2011 -DVD:tä.

Aineiston keräämisessä suurimmaksi ongelmakseni osoittautui aineiston määrä. Aineistolähteitä oli melko vähän. RTVA-aineistoa minulla on vasta vuodesta 2009 eteenpäin, sillä sitä vanhemmat tv-lähetykset eivät ole tarjolla arkiston ilmaisessa suoratoistopalvelussa. Vanhempia lähetyksiä on mahdollista katsoa vain KAVAn tiloissa Helsingissä. Youtube-videopalvelusta löysin joitain tutkimukseeni sopivia aineistoesimerkkejä. Aluksi oli myös vaikea arvioida, kuinka paljon kustakin ottelusta löytyy tutkimukseeni soveltuvaa kielellistä materiaalia. Aineistoni osoittautui kuitenkin hyvin hedelmälliseksi ja laajuudeltaan sopivaksi.

Pro gradu -tutkielmaani varten keräsin yhteensä 1 020 metaforaa, joista noin puolet päätyi lähempään tarkasteluun. Kaikista tarkastelemistani metaforisista ilmauksista löytyy selkeästi lähdealue, jonka avulla olen voinut kategorisoida ja tulkita sitä. Lisäksi olen valinnut sellaisia metaforia, jotka selvästi kuvailevat ottelun kulkua, pelaamista, joukkueita tai pelaajia.

Olen litteroinut aineistoni käyttäen karkeaa litteraatiota. Tutkimukseni kannalta itse puhunnos ei ole tärkeä, sillä keskityn sanastolliseen tasoon. Tarkelitterointi ei olisi tuonut tutkimukselleni relevanttia lisää. Litteroidun aineiston lisäksi annan tarvittaessa tietoa pelitilanteesta, johon aineistoesimerkki liittyy.

Viittaan aineistooni mahdollisimman tarkasti. Jokaisen aineistoesimerkin perässä on merkin-tä, joka koostuu pääosin kahdesta tai neljästä osasta. RTVA-aineistossa viittaan turnaukseen, vastustajaan, turnauksen vaiheeseen ja ottelun vaiheeseen. Viite voi näyttää vaikka tällaiselta: (MM11, SWE, loppuottelu, 1). Kyseessä on maailmanmestaruusturnaus vuodelta 2011, vastustajana on Ruotsi, ottelu on loppuottelu ja esimerkki ottelun ensimmäisestä erästä. Mahdollisia ottelun vaiheita ovat erät 1–3, jatkoaika (ja.), rangaistuslaukauskilpailu (rl.) tai ottelun loppuseremoniat (ls.). Viittaan RTVA-aineistoesimerkkeihini erän tarkkuudella, sillä RTVA-aineistossa lähes jokainen erä löytyy oman linkkinsä alta. Youtube-videopalvelusta löytämäni aineistoon en voi viitata yhtä tarkasti. Youtube-aineistoon viittaan useimmiten vain turnauksella ja vastustajalla, esimerkiksi (OLYMP06, RUS), jolloin kyseessä on ottelu vuoden 2006 talviolympialaisista ja vastustajana on Venäjä.

Aineistoni koostuu 26 kokonaisesta ottelusta vuosilta 2009–2014 ja 15 lyhemmästä ottelun katkelmasta vuosilta 2002–2008. Yhden kokonaisen ottelun peliaika on 60 minuuttia. Todellista lähetysaikaa on kuitenkin paljon pidempi, sillä otteluun tulee useita pelillisistä syistä johtuvia pelikatkoja, jolloin ottelun kello pysähtyy. Myös jatkoaika ja rangaistuslaukauskilpailu voivat pidentää ottelun kestoa korkeintaan noin puoli tuntia. Selostus alkaa jo muutamia minutteja ennen ottelua ja päättyy vasta loppuseremonioiden jälkeen. Lyhemmät ottelujaksot, jotka olen löytänyt Youtube-videopalvelusta, kestävät yhdestä minuutista viiteentoista minuuttiin.

Jääkiekossa kentällä pelaa kerrallaan viisi kenttäpelaajaa ja maalivahti. Joukkueen kenttäpelaajat jaetaan aina pelaajaviisikoihin, joista puhutaan ketjuina. Yhteen ketjuun kuuluu keskushyökkääjä, kaksi laitahyökkääjää ja kaksi puolustajaa. Joukkueen kokoonpanoon kuuluu aina neljä kokonaista kentällistä, jotka pelaavat vuorotellen. Kenttäpelaajat pelaavat kerrallaan puolesta minuutista minuuttiin. Pelaajat siis vaihtuvat kentällä tasaisin väliajoin. Maalivahti pelaa ottelun kokonaan. Maalivahtia vaihdetaan vain erikoistilanteissa. Tällaisia tilanteita voivat olla esimerkiksi loukkaantuminen tai se, että maalivahti pelaa huonosti.

1.3. Urheiluselostus tekstilajina

Urheiluselostuksen voi ajatella olevan oma itsenäinen tekstilajinsa. Swales (1990: 58) määrittelee tekstilajin siten, että sillä on kommunikatiivinen tavoite, jonka diskurssiyhteisö tunnistaa. Urheilun selostaminen ei ole ilmiönä uusi, vaan urheilun tapahtumia on välitetty kuuntelijoille modernin kilpaurheilun alkuhämäristä saakka (Laine & Itkonen 2009: 200). Jo urheiluselostuksen pitkän historian vuoksi on oikeutettua ajatella sen olevan oma tekstilajinsa.

Urheiluselostuksen kieli kulkee käsi kädessä urheilu-uutisten kielen kanssa. Niiden ilmaukset muistuttavat toisiaan, vaikka lähettävä media on aivan erilainen. Molemmat hyödyntävät kuvallista kieltä ja paljon erilaisia metaforisia ilmauksia.

Urheiluselostuksen tarkoituksena on tarjota katsojille tärkeää informaatiota tapahtumien kulusta ja luoda yhteisöllisiä kokemuksia. Urheiluselostus on käsikirjoittamatonta, spontaania puhetta, jonka tavoitteena on vangita meneillään olevan urheilukilpailun jännitys (Beard 1998: 61).

Etenkin arvokilpailuissa, kuten maailmanmestaruusturnauksissa, maaotteluissa ja olympialaisissa, yhteisö, johon katsojat ja urheilijat on tarkoitus liittää, on Suomen kansa. Nykyselostajan tehtävänä ei ole kuitenkaan toimia vain kansallismielisenä saarnaajana, vaan hän on myös asiantuntija (Laine & Itkonen 2009: 217).

Urheiluselostuksen alkuaikoina, nuorena itsenäistyneessä Suomessa, kansallinen paatos ei ollut lainkaan tavatonta. Urheilu ja maanpuolustus saatettiin laskea lähes samaksi asiaksi. Nykypäivänä nationalistinen saarnaaminen on jäänyt jo vähemmälle. Kuitenkin kun suomalaiset menestyvät kansainvälisissä arvokilpailuissa, selostajat palaavat useimmiten perinteeseen, nationalistiseen tyyliin. Tämä on osoitus siitä, että urheiluselostuksessa on prototyyppisiä piirteitä, joihin aika ja selostajan oma tyyli eivät vaikuta. (Laine & Itkonen 2009: 215–217.)

Nykyään urheiluyleisölle eivät selostuksen rytmin ja voimakkuuden muuttuminen enää riitä, vaan yleisö vaatii taustatietoja pelaajista, tapahtumista ja pelitaktiikoista. Tästä syystä useimmat urheiluselostajat keskittyvät vain yhteen tai kahteen lajiin. Pelituntemuksen lisäksi selostajalla tulee olla ymmärrystä urheilulajien kulttuurista, kyky tulkita tapahtumia asiantuntijana ja reagoida tilanteisiin nopeasti. (Laine & Itkonen 2009: 218.)

Selostajan on aistittava yleisönsä luova mielikuvitus ja tavoitettava selostettavan tapahtuman rytmi (Noponen 1979: 78). Erilaiset urheilulajit vaativat myös erilaisia kielellisiä taitoja, esimerkiksi golf-turnaus kestää neljä päivää, mutta laukkaratsastuskilpailu kestää vain muutamia minutteja. Laukkakilpailu on yksi, jatkuva toiminta, jonka voittaja selviää hyvin yksinkertaisesti. Golf-turnaus koostuu yksittäisistä pienistä tapahtumista yhden ison sisällä. (Beard 1998: 57.)

Urheiluselostus on paitsi informatiivinen myös vaikuttava tekstilaji. Selostajat tuottavat eroja, tyypittelyjä ja yhteisöllisyyttä, joiden avulla vaikuttavuus syntyy (Laine & Itkonen 2009: 218). Selostajat käyttävät jännitteitä ja vastakkainasetteluja tehokeinoina. Selostuksista rakennetaan dramatisoituja kertomuksia, joissa urheilijat identifioituvat sankareiksi tai antisankareiksi (Virtapohja 1998: 84, 92, 239). Nämä dramatisoidut kertomuksen luovat urheiluselostukseen kohosteisuutta.

Informaatio ja asiantuntijuus eivät siis riitä, vaan selostajan tulee olla myös viihdyttävä. Etenkin televisiokuvan mukaan tulo loi selostuksille uusia haasteita; kaikkea ei enää tarvinnut kertoa, joten uudet sisällöt olivat tarpeen (Laine & Itkonen 2009: 203). Television urheilu-

selostaja toimii pikemminkin kuvan tukena ja voi välillä antaa kuvan puhua puolestaan (Huhtala 1979: 66).

Selostajalla on myös tärkeä rooli kotikatsojan ohjailijana. Kotona urheilua seuraavalta ihmiseltä puuttuu ärsykekentästään elävä yleisö, joten sijaisena toimii selostaja. Selostajalla on tapahtumiin samanlainen näkökulma kuin katsojalla, joten hän toimii tavallaan katsojan sisäisenä äänenä. Selostaja luo yhtenäisen tarinan tulkinnalliset kehykset tapahtumille ja näin ohjailee myös kotikatsojan tulkintoja. (Hietala 1996: 109–110.)

Selostaja voi olla puolueellinen, jolloin hän ohjaa myös katsojaa puolueellisuuteen. Selostajan innostuessa maalista tai tuohtuessa tuomarin tuomiosta katsoja samastuu tähän tunteeseen. Jo Helsingin olympialaisia vuonna 1952 selostanut Paavo Noponen (1979: 80) kirjoittaaakin, että urheiluselostajan tulee välillä muistaa kehua oman maansa edustajia, koska jokainen on kuitenkin omiensa puolella ja puolueettomuus on toisinaan turhaan. Tällaista puolueellisuutta ei kuitenkaan saa viljellä liikaa, vaan se täytyy piilottaa esimerkiksi syyseuraussuhteita pohdittaessa tai yksityiskohtia kerrottaessa (mp.).

Tyyliiltään urheiluselostukset ovat kiinteästi sidoksissa tilanteeseen, ja jossain muussa yhteydessä ne saattaisivat kuulostaa kummalliselta. Koivusalo (1997: 99) kirjoittaa, että kieli, joka urheilunystävän mielestä on ilmeikästä ja luontevaa kieltä, voi jonkun toisen mielestä kuulostaa epäasialliselta ja yliampuvalta. Noponen (1979: 80) painottaa, että urheiluselostajan täytyy osata olla päättäväinen, rauhallinen ja innostunut oikeisiin aikoihin ja kaikkea tätä sopivassa suhteessa. Selostaja on omalla tavallaan kielellinen vaikuttaja. Kasvava urheilijanuoriso seuraa lähetyksiä aktiivisesti ja omaksuu herkästi uusia ilmauksia. (Huhtala 1979: 65–66.)

2. TEORIA

2.1. Metaforateoriasta

Tutkimukseni tärkein termi on metafora. Aristoteles määrittelee *Runousopissa* (1982: 55) metaforan seuraavasti: ”Metafora syntyy, kun asialle annetaan nimi, joka varsinaisesti kuuluu jollekin muulle; merkityksen siirtyminen voi tapahtua joko yleisestä erityiseen, erityisestä yleiseen erityisestä erityiseen tai analogian kautta”. Metafora on kielikuva, jossa jokin käsite kategorioidaan johonkin toiseen käsitteeseen suhteessa sen ominaisuuksiin (Koski 1992: 13). Metafora on siis trooppi eli sellainen ilmaus, jossa sanoja käytetään poiketen niiden kirjaimellisesta merkityksestä (Kantola 2003: 273). Aristoteleen mukaan metaforien käyttö poistaa puheesta latteuden ja siitä tulee ylevää, mutta hän varoittaa, että yksinomaan tällaista kieltä käytettäessä on tuloksena pelkkää arvoituksellisuutta (Aristoteles 1982: 59).

Metafora rakentuu kahdesta osasta: lähdealueesta ja kohdealueesta. Lähdealue on se käsite, josta metaforinen ilmaus rakennetaan. Kohdealue ymmärretään lähdealueen käsittein (Kövecses 2002: 4). Esimerkiksi metaforassa *elämä on matka*, *elämä* on kohdealue, joka ymmärretään *matka*-lähdealueen termein. Nikanne (1992: 62) esittelee esimerkiksi seuraavat *matka*-lähdealueen termit: *matkustaja* (se, jonka elämästä puhutaan), *määränpää* (kuolema), *liikkuminen* (aika, muutos ja edistykset) ja *välietapit* (elämän tärkeät tapahtumat).

Metafora on vertaus ilman *kuin*-sanaa. David Punter (2007: 3–4) pitää vertausta metaforan karkeampana alalajina ja mahdollisesti metaforan alkuperäisenä muotona. Vertauksesta voi, siinä missä metaforastakin, löytää kohde- ja lähdealueen. Tästä syystä tutkimukseeni sisältyy myös muutamia vertauksia.

Lähdealueina käytetyistä sanoista ja aihepiireistä tulee mieleen usein kahdentasoisia asioita. Ensisijaiset asiat liittyvät suoraan sanan tarkoitteeseen. Esimerkiksi sodasta mieleen tulevia asioita voivat olla aseet, raivo, veren haju ja kuolema. Toissijaiset asiat ovat hieman yleisempiä. Sotaan liittyviä toissijaisia mielle yhtymiä ovat esimerkiksi intensiivinen kilpailuasetelma, tappion myöntämisen vastahakoisuus ja tiettyyn aatteeseen tai päämäärään sitoutuminen. Kun sotaa käytetään metaforisen ilmauksen lähdealueena, painottuvatkin ensisijaisten asioiden sijasta toissijaiset. Samalla lähdealueen ja kohdealueen suhde linkittyy puhujan ja kuulijan muistiin, tunteisiin ja kontekstiin. (Ritchie 2006: 171.)

Metaforat ovat ekonominen ja monipuolinen tapa kuvata asioita ja puhua niistä. Kirjaimellisen ilmauksen käyttö metaforan sijasta sisältää harvoin samaa mielikuvien rikkautta (Ritchie 2006: 171). Kirjaimellinen ilmaus ei vangitse metaforan tavoin yksilön omia, tunteisiin liittyviä, yhteyksiä. Esimerkiksi jos puhuja kertoo lakimiehensä olevan todellinen hai, sisältyy arvioon selkeitä konnotaatioita: lakimies on määrätietoinen ja säälimätön. Näiden lisäksi metaforan käyttöön sisältyy myös tunnereaktio. (Mp.)

Metaforia käyttäessään puhuja valitsee sanat sen mukaan, millaisen vaikutelman hän tahtoo antaa kuulijalle asiasta. Hän voi puhua koirasta *koirana* tai vaikkapa *rottana* sen perusteella, miten hän tulkitsee tai haluaa tulla tulkituksi. (Koski 1992: 13–14.)

Tutkimukseni perusteoria on George Lakoffin ja Mark Johnsonin (1980) kehittämä kognitiivinen metaforateoria. Heidän mukaansa metaforat ovat osa jokapäiväistä elämää, koska aivan tavalliset käsitekentät ovat luonnostaan metaforisia. Kyse ei siis ole vain kielestä, vaan metaforat ovat rakentaneet myös meidän tapaamme toimia, sillä ajatukset ja toiminta ovat hyvin läheisessä suhteessa kieleen. (Lakoff & Johnson 1980: 3.) Metafora laajentaa ajatuksiamme, aivan sama mitä ajattelemme. Lapsesta saakka ihmisen mieli alkaa automaattisesti ottaa osaa jokapäiväiseen metaforiseen ajatteluun. Metaforinen ajattelu auttaa ihmisiä ymmärtämään itseään ja maailmaa tavalla, johon muut ajattelun muodot eivät kykene. (Lakoff & Turner 1989: xi.)

Keskeinen termi Lakoffilla ja Johnsonilla (1980) on käsittemetafora. Kyseessä on käsite, jonka erilaisia puolia kuvaillaan metaforisin aineksin. Esimerkkikäsitteenä on väittely, jonka metaforana käytetään sotaa, jolloin syntyy käsittemetafora VÄITTELY ON SOTAA. Metafora havainnollistetaan kielellisin esimerkein, kuten *Hän ampui kaikki argumenttini alas ja Väitteitäsi on mahdoton puolustaa*. (Mts. 4.) On mahdollista hävitä tai voittaa väittely; väittellessämme suunnittelemme strategioita ja voimme vaihtaa hyökkäyksen tapaa. Kyseessä ei ole fyysinen vaan verbaalinen taistelu, joka on rakentunut mieliimme sodan käsittein. (Mp.)

Käsittemetaforat voidaan luokitella kolmeen erilaiseen tyyppiin: strukturaalisiin, orientoiviin ja ontologisiin metaforiin, jotka ovat usein konventionaalisia metaforia. (Lakoff & Johnson 1980: 4–5, 14, 25, 151). Metaforien merkitseminen kapiteelikirjaimin merkitsee sitä, että kyseessä on nimenomaan käsite, ei yleensä kielessä sellaisenaan esiintyvä ilmaus (Kövecses 2002: 4).

Sturkturaalisissa eli rakennemetaforissa yksinkertaisen asian termistöä käytetään vaikeammin hahmotettavan asian ymmärtämiseen. Esimerkiksi edellä esitetty VÄITTELY ON SOTAA kuuluu rakennemetaforien luokkaan. (Lakoff & Johnson 1980: 4–5.) Toinen esimerkki on AIKA ON RAHAA. Tällainen metafora näkyy ilmauksissa kuten *Tuhlaat aikaani* ja *Onko sinulla paljon aikaa jäljellä*. (Mts. 7–8.)

Orientoivat eli suuntametaforat keskittyvät asioiden välisiin suhteisiin ja pohjautuvat spatiaaliseen eli tilaa koskevaan ajatteluun. Suuntametaforat käsittelevät sellaisia asioiden suhteita kuten ylös–alas, sisään–ulos, eteen–taakse. Esimerkiksi HYVÄ ON YLHÄÄLLÄ (*Minun palkkani nousi viime vuonna*) tai PAREMPI ASEMA ON YLEMPÄNÄ (*Hän on uransa huipulla*). Suuntametaforat perustuvat meidän fyysiselle ja kulttuuriselle kokemuksellemme ja voivat vaihdella kulttuurista toiseen. (Lakoff & Johnson 1980: 14–15.)

Ontologiset metaforat rakentavat konkreettisista asioista ja oliosta käsitekentän abstrakteille kokemuksille tai käsitteille. Abstraktin kokemuksen tai asian tutkiminen yksinkertaisena oliona tai materiaana ei auta meitä ymmärtämään kovinkaan paljon. Ontologiset metaforat pyrkivät olemaan paljon yksityiskohtaisempia. Esimerkiksi MIELI ON ASIA ei kerro vielä paljon, mutta yksityiskohtaisempi MIELI ON KONE tarjoaa jo enemmän kosketuspintaa. Kielenkäytössä edellä mainittu metafora näkyy muun muassa ilmauksissa *Olen hieman ruosteessa tänään* ja *Mieleni ei toimi tänään kunnolla*. MIELI ON ASIA -metaforaa yksityiskohtaistaa MIELI ON HAURAS ESINE. Esimerkkejä tästä ovat *Hänen egonsa on hyvin hauras* ja *Kokemus hajotti hänet palasiksi*. (Lakoff & Johnson 1980: 26–28.) Yksi yleisimmistä ontologisista metaforista on personifikaatio. Personifikaatiossa eloton esitetään elollisena. Etenkin abstraktien asioiden personifikaation avulla voimme ymmärtää niitä hieman paremmin. (Kövecses 2002: 35.)

Konventionaalisten käsittemetaforien lisäksi Lakoff ja Johnson (2002: 52, 139) käsittelevät myös luovia metaforia. Luovat metaforat toimivat samalla tavalla kuin konventionaaliset ja käyttävät usein samoja lähdealueita (mts. 139). Luovat metaforat käyttävät konventionaalisten lähdealueiden käyttämättömiä osia, jotka eivät ole arkikielessä meille tuttuja (mts. 52). Kuitenkin metaforat, jotka eivät kuulu arkikieleen, voivat kuulua johonkin spesifimpään rekisteriin. Esimerkiksi englannin kielessä puhutaan vuoren jalasta (*the foot of the mountain*), jolloin syntyy käsittemetafora VUORI ON HENKILÖ (*MOUNTAIN IS A PERSON*). Käsittemetaforasta syntyy kuitenkin vain yksi konventionaalinen metafora, joka on arkikielelle tuttu. Vuorikiipeilijät käyttävät tätä metaforaa kuitenkin laajemmin. He puhuvat esimerkiksi vuoren olka-

päästä, joka on huipun lähellä sijaitseva kieleke, ja siitä, että vuori tappoi jonkun (*being killed by a mountain*), eli joku ei päässyt huipulle saakka, fyysisestä kuolemasta ei välttämättä ole kyse. (Mts. 54.) Luovat metaforat luovat yhtenäistä rakennetta, korostavat joitain piirteitä ja piilottavat toisia. Ne kuitenkin pyrkivät antamaan asioille uusia merkityksiä ja luovat uutta todellisuutta, eivätkä vain auta käsittelemään olemassa olevaa (mts. 139–145).

Luovat metaforat saattavat kuitenkin olla ongelmallisia. Vastaanottaja (kuulija tai lukija) saattaa omassa kontekstissaan ymmärtää metaforan aivan eri tavalla kuin lähettäjä (puhuja tai kirjoittaja) oli sen tarkoittanut. Vastaanottajan oletetaan tutkivan useita mahdollisia mielikuvia ja mielleyhtymiä löytääkseen sellaisen, joka sopii tekstin ajatukseen. Jos vastaanottajia on useita, voi tulkintojakin olla monia. Kun luovia metaforia käytetään kaunokirjallisuuden ulkopuolella, on vastuu metaforan toimivuudesta myös lähettäjällä. Lähettäjän tulisi metaforaa käyttäessään huomioida se, millaisiin mielleyhtymiin hänen käyttämästään metaforasta on helpointa ja todennäköisintä päästä. (Vega Moreno 2007: 113–115.)

Yksi metafora ei kuitenkaan kata kaikkia kohdealueen aspekteja, vaan se keskittyy tiettyihin piirteisiin (Lakoff & Johnson 2002: 89–90). Onkin tarpeellista pyrkiä hahmottamaan nämä aspektit, jotta pystytään luomaan tarpeeksi laaja metaforakenttä. Useat kohdealueeseen liitetty metaforiset rakenteet palvelevat eri tarkoituksia, kun tutkitaan kohdealueen eri puolia (mts. 96). Kohdealueen kaikkien piirteiden paljastamiseen tarvitaan siis useita metaforisia rakenteita, sillä yksi metafora ei käsitä kaikkea. Vain yhden lähdealueen käyttäminen on keino piilottaa tai korostaa kohdealueen tiettyjä aspekteja (mts. 10). Voimme esimerkiksi kuvata väittelyä eri lähdealueita hyödyntäen, jolloin väittely näyttäytyy eri tavoin. Jos väittelyn metaforana toimii sota, ajattelemme, että joku on voittanut väittelyn puolustettuaan omaa argumenttiaan ja ampunut vastapuolen argumentin alas. Jos taas väittelyn metaforana on rakennus, korostuu argumentin vahvan pohjan päälle rakentaminen. Väittely voi olla myös matka, jolloin väittelyssä edetään askel askeleelta. (Kövecses 2002: 80.)

Metaforat voivat tuoda tekstiin myös vaikuttavuutta. Affektiivisilla metaforilla halutaan arvottaa jotain referentin ominaisuutta (Koski 1992: 21). Affektiivisuutta määrittävät metaforan pejoratiiviset konnotaatiot eli sivumerkitykset sekä se rekisteri eli puheen konteksti, jossa sitä käytetään (mp). Luokittavat metaforat ilmaisevat sitä, mikä jokin on, ja kuvailevat metaforat taas sitä, millainen jokin puhujan mielestä on (mts. 23). Näistä kuvaileva metafora on nimenomaan affektinen, sillä sen taustalla on subjektiivinen kategorisointi, ja tällaista metaforaa käytetään aina yksilötarkoitteisesti. Luokittavan metaforan taustalla on objektiivinen katego-

risointi, ja sillä voidaan viitata myös kokonaiseen ryhmään (mts. 22). Koski (mp.) käyttää esimerkkinä *jänistä*. Se on luokittava metafora silloin, kun sillä tarkoitetaan vaikkapa salamatkustajaa. *Jänis* siis luo luokan, johon voidaan sisällyttää erilaisia yksilöitä. Kuvaileva metafora on kyseessä silloin, kun *jäniksellä* tarkoitetaan arkaa ihmistä viitaten vain yhteen tiettyyn henkilöön, jolla on tällainen ominaisuus.

Konventionaalisten ja luovien metaforien lisäksi on olemassa myös kuolleita metaforia. Kuolleita metaforia ei välttämättä arkikielessä edes tunnisteta metaforiksi. Voi olla, että kuollut metafora on ainoa keino puhua jostain tietystä asiasta, eli käsitteelle ei ole olemassa niin sanottua kirjaimellista termiä. Tällöin metafora on kivettynyt termimäiseen käyttöön eikä sen ajatella enää olevan metafora. (Goatly 1997: 32–34; Ritchie 2006: 171.) Esimerkiksi *pöydänjalka* on kuollut metafora. Käyttäessään sanaa puhuja ei ajattele, että kyseessä on suoranaisesti ole jalka. Puhuja ei siis edes ajattele käyttävänsä metaforaa. (Koski 1992: 14.)

Useimmat metaforat ovat universaaleja, ja ne perustuvat kaikille ihmisille yhteiselle kokemukselle (Ritchie 2006: 188). Vaikka konventionaalinen metafora olisikin sama kulttuurista toiseen, voi sen kielellinen ilmentyminen vaihdella (Kövecses 2002: 184). Esimerkiksi metaforat RUUMIINLÄMPÖ VASTAA VIHAA ja VIHA ON PAINEEN ALLA OLEVAA NESTETTÄ TAI KAA-SUA SÄILIÖSSÄ esiintyvät useissa kielissä, mutta ilmaukset, joissa ne toteutuvat, vaihtelevat (Kövecses 2002: 171). Toiset metaforat taas riippuvat kulttuurisesta kokemuksesta, eivätkä välttämättä välity samalla tavalla kulttuurista toiseen (Ritchie 2006: 188). Esimerkiksi agraarikulttuurit tuottavat toisenlaisia metaforia käyttäen toisenlaisia lähdealueita kuin täysin kaupungistuneet yhteisöt (mp.).

Lähdealueiden vaihtelun lisäksi myös metaforien kohdealueet voivat vaihdella. Kuinka kohdealueen käsite ymmärretään, vaihtelee sekä kulttuurista että ajasta toiseen. Esimerkiksi ystävyyden ja rakkauden käsitteet ovat muuttuneet sitten viktoriaanisten aikojen, ja ne voidaan ymmärtää aivan eri tavoin Euroopassa kuin Intiassa (Ritchie 2006: 190).

Metonymia on metaforan läheinen käsite. Siinä asiaan viitataan sen jatkeella tai osalla. (Idström 2009: 52.) Puhuja voi esimerkiksi kertoa lukeneensa Shakespearea tarkoittaessaan Shakespearen teosta, jolloin kokonaisuuden voidaan ajatella edustavan osaa. Toinen metonymian tyypillinen esiintymä on päinvastainen, eli osa edustaa kokonaisuutta. Tällöin esimerkiksi kruunu voi edustaa hallitsijaa. Metonymiassa jokin puhuttavaan asiaan liittyvästä ominaisuudesta tehdään tämän asian uusi nimi muiden ominaisuuksien jäädessä mainitsematta (Idström 2009: 53).

Toisin kuin metaforissa, metonymiassa ei ole kyse välttämättä samankaltaisuudesta tai selkeistä mielleyhtymistä vaan asioiden läheisyydestä ja yhteenkuuluvuudesta. Metonymian molemmat osapuolet ovat osa jotain samaa asiaa tai mahdollisesti kokonaisuus ja sen osa. (Knowles & Moon 2006: 52–53.) Metonymia palvelee osittain samoja tarkoituksia kuin metafora. Metonymia antaa kuitenkin mahdollisuuden keskittyä vain puhuttavan asian yhteen ominaisuuteen. (Lakoff & Johnson 1980: 37.)

2.2. Metaforien ja urheilun suhteesta

Jääkiekosta puhutaan paljon metaforin, ja etenkin sotametaforat ovat vakiintuneet jääkiekon kieleen hyvin tiiviisti. Jääkiekkoliiton virallisesta sääntökirjasta (2006) löytyy liuta sodan-käyntiin liittyvää sanastoa, jotka ovat muuttuneet täysin virallisiksi termeiksi.

Jos *hyökkäävän* joukkueen pelaaja etenee *hyökkäysalueelleen* ennen kiekkoa ja *puolustavan* joukkueen pelaajalla on mahdollisuus pelata kiekkoa, – – paitsi jos kiekko on *ammuttu* maalia kohti aiheuttaen maalivahdille torjuntatilanteen. (Jääkiekon viralliset säännöt 2009: 47)

Edellä olevassa sääntöesimerkissä käytetään sotaan liittyvää sanastoa. Ne eivät kuitenkaan ole metaforisia ilmauksia, sillä esimerkin asioille ei ole muita nimityksiä kuin nämä sotaa lähdealueenaan hyödyntävät termit. Jätän tutkimuksessani tällaiset kuolleet metaforat käsittelemättä. Ne eivät tuota mitään relevanttia tietoa selostusten metaforisista ilmauksista.

Tämä sotatermien kivettyminen jääkiekon ja muidenkin joukkuelajien kieleen toistuu kielestä toiseen. Markku Jokisipilän (2014: 42) mukaan englannin kielestä löytyy vastineet kaikille suomenkielisille ”kiekkomilitarismeille” ja niiden lisäksi paljon muita, jotka vasta odottavat sopivaa suomennostaan.

Sodan käsitteet ovatkin yksi useimmin käytetyistä metaforista, kun puhutaan urheilusta. (Knowles & Moon 2006: 109). Tämä johtunee siitä, että useat prototyyppiset urheilulajit, kuten jalkapallo, rugby, amerikkalainen jalkapallo, paini ja nyrkkeily, ovat kehittyneet sota-aidosta ja taisteluista (Kövecses 2002: 75).

Siinä missä urheilusta puhutaan sodan termein metaforisesti, voi urheilu toimia myös metaforana. Kylmän sodan aikaan jääkiekko nähtiin kamppailuluonteensa ja tulkinnallisen yksinker-

taisuutensa vuoksi yhtenä keskeisimpänä korviketaistelujen näyttämönä (Jokisipilä 2014: 24). Siihen aikaan kaikki joukkuelajit tarjosivat politiikalle ja medioille lukemattomia sodankäyntivertauksia: mitä intensiivisempi ja kontaktipitoisempi laji, sitä suositumpi metaforien lähde. (Mp.) Suomessakin urheilun ja sodan välinen metaforisuus vietiin niin pitkälle, että urheiluteemaisessa aikakauslehdessä on ollut pitkä artikkeli, jossa Suomen maajoukkuekiekkoilijoille on etsitty vastineita Väinö Linnan *Tuntemattoman sotilaan* hahmoista (Jokisipilä 2014: 45). Urheilun kielikuvat ovat muutenkin siirtyneet yleisempään käyttöön. Muuallakin kuin koripallo- tai jääkiekko-ottelussa voidaan esimerkiksi ottaa aikalisä. (Suorsa 1995: 287.)

Sota ei kuitenkaan ole ainoa käsittemetafora, jonka voi löytää jääkiekon kielestä. Suomela (1998: 37–38, 45) käsittelee artikkelissaan esimerkiksi saalistus- ja talousmetaforia sekä jääkiekkjoukkuetta elävänä organismina.

Jääkiekon tapahtumien lisäksi metaforiset ilmaukset ulottuvat myös pelaajien ja joukkueiden kuvauksiin. Urheilijoihin liitetään sekä nimeämisen tasolla että metaforisesti ajankohtaisia tapahtumia, urheilijoiden ominaisuuksia ja persoonallisuuden piirteitä (Laine & Itonen 1998: 213). Myös pelaajan henkilökohtainen historia voi tarjota metaforisiin ilmauksiin lisää ainesta.

Jääkiekkjoukkueita myös nimetään vastaamaan lajin fyysisyyttä, väkivaltaisuutta ja taisteluhenkeä (Jokisipilä 2014: 44). Joukkueita nimetään siten, että niissä on esimerkiksi suora viittaus sotaan, taisteluun ja aseisiin (esimerkiksi *New York Rangers*, *Milwaukee Admirals*, *Gwinnett Gladiators*, *Tampereen Tappara*, *Flin Flon Bombers*, *Calgary Hitmen*). Lajin tuhovoimaa ja raakaa väkivaltaisuutta korostavat myös erilaiset eläinnimet (esimerkiksi *Nashville Predators*, *Tampereen Ilves*, *San Jose Sharks*), luonnonvoimat (esimerkiksi *Calgary Flames*, *Carolina Hurricanes*, *Tampa Bay Lightning*) ja henkimaailma (esimerkiksi *New Jersey Devils*). (Mp.)

Tyypillinen tapa hyödyntää metonymiaa jääkiekkoselostuksessa, on puhua joukkueesta maan nimellä. Harvoin selostaja sanoo, että kentällä pelaa Suomen maajoukkue tai vaikkapa Brasilian jalkapallojoukkue. Selostaja puhuu vain Suomesta tai Brasiliasta, vaikka urheilemassa ei suinkaan ole koko Suomi tai Brasilia. Kyseisessä metonymiassa kokonaisuus siis edustaa osaa.

Hyödynnän tutkielmassani Lakoffin ja Johnsonin kognitiivisen metaforateorian perustaa lähdealueiden ja kohdealueiden suhteesta. Tutkin, millaisia lähdealueita jääkiekkoselostusten

metaforisista ilmauksista löytyy. Pohdin sitä, millaisia jääkiekon, jääkiekkjoukkueiden ja jääkiekkoilijoiden aspektoja käytetyt metaforat korostavat ja piilottavat. Myös metaforien mahdollinen affektisuus on osa tutkimustani.

3. SOTA

JÄÄKIEKKO ON SOTAA on prototyyppisin käsittemetafora jääkiekon kielessä. Sama pätee myös muihin joukkueurheilulajeihin. Jo useiden lajien säännöistä löytyy sodan termistöä, joten termistön käyttö myös metaforisesti on luonnollista. Pertti Kovanen (1978: 91) jakaa urheilukielen sotasanan kahteen kerrostumaan. Ensimmäinen kerrostuma sisältää pysyviä, metaforiset verbit ja vieraiden kielten mallin mukaan muodostetut sanat. Toisessa kerrostumassa esiintyvät tiuhaan muuttuvat kielikuvat.

Suomela (1998: 48) toteaa artikkelissaan, että sotametaforien runsaus jääkiekon kielessä kertoo lajin arvostuksesta maassamme, ja hän epäilee, että MM-turnauksiin liittyvässä uutisoinnissa ja selostuksissa isänmaallisuus ja maanpuolustus korostuvat sotametaforissa enemmän kuin hänen SM-liigapainotteisessa aineistossaan. Tässä luvussa sivuan Suomalaisen pohdintaa. Näkyykö maanpuolustuksellinen asenne arvoturnausselostusten pelaaja- ja joukkuekuvailuissa?

JÄÄKIEKKO ON SOTAA on useissa eri yhteyksissä käytetty käsittemetafora. Käsittelen ensin joukkueita ja pelaajia kuvaavia metaforia, joiden lähdealueena sota toimii. Sen jälkeen pohdin sotaa ottelun kulun kuvaamisen metaforana.

3.1. Joukkueita ja pelaajia kuvaavat metaforat

Jääkiekkjoukkuetta voidaan kuvata armeijaksi, ja armeijan sisällä pelaaja on luonnollisesti sotilas.

- (1) Nyt on vain saatava *rykmentti* kokoon ja kuntoon ja peli järjestykseen ja ojennukseen. (MM12, USA, alkusarja, 3)
- (2) Suomalaiset kamppailevat tänään koko *rintaman* voimin! (MM13, SLO, puolivälierä, 3)
- (3) Suomi on pelannut seitsemällä puolustajalla, ja sittenhän meillä on vielä *reservissä* Juuso Hietanen, joka ei ole tässä turnauksessa vielä pelannut. (SLO10, välisarja, 1)
- (4) Norja on ottanut yhden ylimääräisen hyökkääjän *reservistä* käyttöön. (MM09, NOR, alkusarja, 3)

Esimerkeissä 1–4 joukkuetta kuvataan eri tavoin armeijaksi, joka on sodassa. Rykmentti on eräs armeijan joukkoyksikkö, tässä siis tarkoitetaan ottelua pelaavia pelaajia. Sodassa taistellaan rintamalla, jääkiekko-ottelussa pelaajat ovat kentällä joukkueena taistelemassa voitosta. Reservillä tarkoitetaan sotaa varten varattuja sotilaita, jääkiekkjoukkueen reservissä on pelaajia, joita ei vielä ole peluutettu, mutta he ovat ikään kuin varalla.

Hyvin tyypillistä selostuksissa on viitata pelaajiin sotilaina. Kun ottelun katsotaan olevan sota, niin kentällä pelaaja on soturi. Hän taistelee maansa ja joukkueensa kunnian puolesta.

- (5) Totta kai Bykov luottaa tähän *soturiinsa*, joka on aina tullut Venäjän apuun, kun on tarvittu. (MM11, RUS, välierä, 3)

Esimerkissä 5 Kovaltchuk on aina tullut *Venäjän apuun*. Joukkue edustaa turnauksessa koko valtiota, niinpä kun pelaaja tulee joukkueeseen, hän ei ole taistelemassa vain joukkueensa, vaan koko kansakuntansa puolesta. Kun joukkue näyttäytyy selostuksessa kokonaisena kansakuntana, voidaan ajatella, että pelaaja onkin *soturi*. Useimmiten joukkueisiin viitataan pelkällä valtion nimellä, sillä se on ekonomista, mutta tuo myös turnaukseen todellisen valtioiden välisen taistelun tuntua.

- (6) Antti Raanta on *yksinäisenä soturina* siellä. (MM13, USA, pronssi, 2)
- (7) Sitten tulee Kontiola laidasta, tulee *yksinäisenä soturina*. (MM13, USA, pronssi, 2)
- (8) Topi Jaakola, *kovan onnen soturi*, ohjasi Yhdysvaltain maalin ja joutuu nyt rangaistusaitioon (USA10, alkusarja, 1)
- (9) Vuonna kaksituhattakaksitoista Jevgeni Malkin *johti joukkonsa* maailmanmestaruuteen. (MM14, RUS, loppuottelu, 1)

Esimerkit 6–9 esittelevät erilaisia *sotureita*. Esimerkkien 7 ja 8 *yksinäiset soturit* tekevät tosiaan yksilösuoritusta. Kontiola (7) vie kiekkoa hyökkäysalueelle yksin, ja Antti Raanta (6) joukkueen maalivahtina puolustaa maaliaan. Esimerkissä 8 Jaakola on *kovan onnen soturi*, sillä hän taistellut ja pelannut rajusti, mutta hänen pelinsä on hieman epäonnistunut. Esimerkissä 9 Malkinia ei sanota suoraan sotilaaksi tai soturiksi, mutta *joukkojen johtaminen* tuo sotilaallisuutta pelaamiseen.

- (10) Siellä pelaavat kokeneet, *luotettavat sotaratsut* koko ajan.
(MM09, USA, puolivälierä, 3)
- (11) Kokenut *sotaratsu* hänkin. (OLYMP10, SWE, alkusarja, 2)

Esimerkeissä 10 ja 11 pelaajiin viitataan *sotaratsuina*. Hevosella on ollut sota-aikaan tärkeä rooli, ja siksi se liitetään myös jääkiekossa luotettavuuteen ja varmuuteen.

- (12) Jäällä jälleen tämä *telaketjuosasto*, Komarov, Hahl¹,
Osala saa siitä isot pisteet myöskin. (SLO10, välisarja 2)
- (13) Suomella on tämä *varsinainen tykkiosasto* siellä jäällä.
Jarkko Ruutu, Tommi Santala, Leo Komarov. Ja tämä on
sellainen *dynamiittiosasto* kyllä, että sitä siellä varmasti
kaivataan. (MM09 CAN, jatkosarja, 1)

Sodassa panssarivaunut kulkevat telaketjuilla jättäen alleen kaiken mahdollisen, tykki ja dynamiitti taas räjähtäessään tuhoavat paljon alaa. Aseilla viitataan metaforisesti siis voimakkuuteen ja tuhoisuuteen. Jääkiekon kontekstissa nämä ominaisuudet liittyvät pelaajien tai ketjun pelitapaan. Etenkin Leo Komarov ja Jarkko Ruutu tunnetaan kovasta taklauspelistään ja rajusta pelitavastaan. Molemmat yllämainitut ketjut ovat joukkueidensa kolmos- tai nelosketjuja, joiden tarkoituksena usein on pelata fyysistä peliä ja häiritä vastustajaa mahdollisimman paljon.

- (14) Suomi käyttää aika *leveää arsenaalia* tässä. (MM09, SLO, välisarja, ja.)
- (15) Suomi pelasi aivan koko *arsenaalillaan* viime ottelussa.
(OLYMP10, SLO, pronssi, 2)
- (16) Zekera on se joka tuplaa nämä vaihdot, kun Slovakia pelaa koko *puolustajakalustolla*. (MM13, SLO, puolivälierä, 2)

Pelaajiin ja joukkueeseen viitataan aseina esimerkissä 14 ja 15. Arsenaalilla tarkoitetaan jonkin armeijan tai valtion kokonaista aseellista voimaa tai asevarastoa (KS, s.v. *arsenaali*). Aseellinen voima tässä on joukkue. Suomen joukkue käyttää kaikkia ketjujaan ja pelaajiaan tasapuolisesti eikä ole sivuuttanut ketään. Toisella tavalla aseelliseen voimaan viitataan esimerkin 16 *kalustolla*. Siinä kyseessä on armeijan aseellisesta välineistöstä eli tässä tapauksessa joukkueesta ja pelaajista.

¹ Nimistään huolimatta sekä Komarov että Hahl ovat Suomen joukkueen pelaajia. Muita nimiä, jotka voivat aiheuttaa vastaavanlaista sekaannusta, ovat Granlund, Hagman, Kiprusoff, Pihlström ja Pihlman.

- (17) Krajíček joutuu katselemaan, että sieltä tulee *dynamiittia*, tulee *dynamiittia* päälle. *Sytytyslanka palaa koko ajan*. (CZE11, alkusarja, 1)
- (18) Marcel Hossa, joukkueen *ykköspyssy*. (MM09, SLO, välisarja, 1)
- (19) Ja ylivoimalla varsinkin, hän on hurja *kanuuna* (MM09, CAN, jatkosarja, 1)
- (20) Otetaan uutta *ruutia* koneeseen. (MM10, USA, alkusarja, 3)

Aseisiin ja niiden osiin viitataan myös esimerkeissä 17–20. Esimerkin 17 *dynamiitti* liittyy koviin taklauksiin. Esimerkissä 18 *ykköspyssy* viittaa maalintekoon ja laukauksiin. Metafora on syntynyt suoraan jääkiekon kieleen jo vakiintuneista termeistä *laukaista* tai *laukoa*. *Kanuuna* esimerkissä 19 viittaa maalintekoon. Esimerkki 20 eroaa aiemmista siten, että pelaajat ovat osa asetta, sillä he ovat *ruutia*. Tilanteessa vaihdetaan uusia pelaajia jälle, ja siten saadaan lisää pelitehoa, kun levänneet pelaajat ottavat väsyneempien paikat.

JÄÄKIEKKO ON SOTAA -käsittemetafora synnyttää paljon alametaforia. Ilmauksista, jotka käyttävät sotaa ja armeijaa lähdealueenaan, voidaan löytää alametaforat JOUKKUE ON ARMEIJA, PELAAJA ON SOTILAS ja PELAAJA ON ASE.

Sotametaforien voisi kuvitella painottavan maanpuolustuksellista asennetta jääkiekon maaotteluissa. Kuitenkaan se ei tunnu olevan niin tärkeää kuin hypoteettisesti voisi ajatella. Joitain piirteitä on mahdollista jäljittää. Oman maan ja sen kunnian puolesta pelaaminen nousevat esille joissain ilmauksissa, kuten esimerkeissä 5 ja 9.

Sotametaforaa käytetään ennemmin voiman ja joukkueiden rakenteiden kuin maanpuolustuksen ja nationalismien kuvaamiseen. Sotaa ja armeijaa lähdealueenaan käyttävät metaforiset ilmaukset liittyvät joukkuetta ja pelaajia kuvattaessa yleensä taitoon ja järjestykseen. Vaikka armeijaa ajatellessa usein mieleen tulevat väkivaltaisuus ja sotiminen, on armeija kuitenkin tunnettu siitä, että se on hyvin järjestelmällinen ja hierarkkinen. Nämä ovatkin ominaisuuksia, joita myös jääkiekkjoukkueen tulisi olla.

Mirka Häärä (1988) on kirjoittanut tutkielman sanomalehtien jääkiekkokirjoitusten metaforista. Myös hän käsittelee sotametaforia (mts. 47–54). Produktiivisuudestaan huolimatta on huomattava, etteivät joukkueita ja pelaajia kuvaavat sotaa lähdealueenaan hyödyntävät metaforat ole kahdessakymmenessä vuodessa muuttuneet lähes lainkaan.

3.2. Ottelun kulkua ja pelaamista kuvaavat metaforat

Siinä missä jääkiekkjoukkuetta ja pelaajia kuvaavat sota- ja armeijametaforat ovat pikemminkin armeijan järjestyksen ja kurinalaisuuden kuvia, ottelun kulkuun ja pelaamiseen liittyvät, samojen lähdealueiden metaforat kuvaavat enemmän lajin taisteluluonnetta ja väkivaltaisutta. Kun jääkiekko on sotaa, maailmanmestaruuden voittaminen on sodan voittamista.

- (21) Venäjää on lyöty sen *omilla aseilla*, eli kiekollisella pelaamisella. (MM14, RUS, loppuottelu, 1)
- (22) Saksa on muutamaa tilannetta lukuun ottamatta ollut aivan *aseeton* tässä ottelussa. (MM14, GER, alkusarja, 3)
- (23) Nyt annetaan liian helposti *aseet* myöskin Slovakialle. (MM13, SLO, puolivälierä, 3)

Edellisessä luvussa käsittelin sitä, kuinka joukkue ja pelaajat voivat olla aseita. Esimerkeissä 21–23 peli on ase. Venäjän pelityyli, jossa kiekkoa syötellään koko ajan lyhyesti ja terävästi pelaajalta toiselle, on ase, jonka suomalaiset ovat nyt ottaneet haltuun (21). Saksan *aseetomuudella* tarkoitetaan sitä, ettei Saksa ole pärjännyt ottelussa Suomelle (22). Slovakialle annetaan tilaisuuksia hyökkäyksiin ja maalintekoon; nämä ovat annetut *aseet* (23).

- (24) Yhdysvallat puolustaa nyt, se on *miehittänyt* koko keskialueen. (MM14, USA, alkusarja, 3)
- (25) Venäjäkin vain *miehittää* nyt keskialueen. (MM10, RUS, välisarja, 2)
- (26) Suomi hakee pikkuhiljaa uutta *miehitystä* jäälle. (MM09, USA, puolivälierä, 2)

Sodan asemointeja hyödynnetään esimerkeissä 24–26. *Miehittämisellä* tarkoitetaan sitä, että jokin armeija ottaa haltuun toisen valtion alueita. Esimerkeissä 24 ja 25 keskialue, jonka katsotaan olevan puolueeton alue, on miehitetty, ja tämän miehityksen läpi hyökkäävän joukkueen, joka molemmissa tilanteissa on Suomi, pitäisi päästä vastajoukkueen puolustusalueelle. Esimerkin 26 *miehitys* taas tarkoittaa yksinkertaisesti uusien pelaajien vaihtamista vanhojen tilalle.

Erittäin tuttu, kieleen jo vakiintunut ilmaisu jääkiekon kielessä maalinteolle tai sen yritykselle on *laukaus*. Seuraavassa käsittelen sellaisia metaforia, jotka ovat syntyneet siten, että niissä käytetään hyödyksi laukaukselle läheistä termiä.

(27) Nyt on alkanut *tulitus* olla taas oikeassa päässä (MM09, USA, puolivälierä, 3)

(28) Nyt tulee *tulta* joka puolelta. (MM09, CZE, alkusarja, 1)

(29) Kenen *pommi* sieltä *räjähtäisi* ensimmäisenä? (MM11, CZE, alkusarja, 3)

Tulitus on myös jääkiekon kielessä usein maalinteon yhteydessä käytetty termi. Esimerkissä 27 kyseessä ei kuitenkaan ole suora maalintekotilanne, vaan siihen johtavaa hyökkäyspään peliä. Kun ajatellaan, millaista tulitus on sodassa, tulee ensimmäisenä mieleen jatkuva sarjautuli. Sarjatulen kaltaisesta pelaamisesta on tässä esimerkissä kyse. Esimerkki 28 on samanlainen tilanne, siinä vain kohteena on maalivahti, ja maalintekotilanne on jo lähempänä. Maalintekolaukaukseen liittyy myös esimerkki 29, jossa laukausta kutsutaan *pommiksi*. Kyseessä on samanlainen voimakas ja räjähtävä toiminta kuin laukauskin.

(30) Timosen *kanuuna* antaa puhua sieltä! (OLYMP06, RUS)

(31) Nyt siellä Salmelan *tykki* pamahtaa hienosti. (MM11, CZE, alkusarja, 3)

(32) Sieltä puhuu Janne Niskalan *tykki*. Nyt se on matala, nyt se on vihanen, nyt se on tuima. (MM08, USA, puolivälierä)

Maalia kohti lujaa lyöty kiekko eli laukaus voi muistuttaa myös fyysistä asetta. Esimerkissä 30 maalintekoa yrittävän Timosen laukausta kuvataan *kanuunaksi*. Kanuuna on iso ja voimakas ase, kuten oli Timosen laukauskin. Esimerkeissä 31 ja 32 maalintekolaukaus on *tykki*. Tämä metafora on syntynyt samoin perustein kuin kanuunaankin liittyvä kuva.

(33) Ylivoima *jytisee*! (MM09, CZE, alkusarja, 2)

(34) Suomalaiset peruuttavat ja ajavat itsensä aivan *miinaan*. (OLYMP10, USA, välierä, 1)

Ylivoiman *jytinällä* kuvataan pelillistä voimaa. Pelin ollessa kovaa, se toimii ja on vastustajalle vaarallista. (33.) *Miina* on metafora pelilliselle ahdingolle. Kun koko joukkue peruuttaa omalle puolustusalueelle, on toisen joukkueen helppo rakentaa hyökkäys. (34.)

(35) Sitten tulee erittäin kova Karalahden *pommi*. Siellä Brock Nelson pyörittelee vähän aikaa päätään, kun siellä alkaa soida Hummani hei päässä. (MM14, USA, alkusarja, 1)

(36) Sieltä tulee varmasti *pommia*. (MM13, pronssi, USA, 1)

Pommi voi tarkoittaa laukauksen lisäksi myös taklausta, kuten esimerkeissä 35–36. Pommi räjähtää voimakkaasti, ja se on monesti myös yllättävä. Samoin taklaukset ovat yllättäviä ja pommin tapaan kuin voimakkaita pamauksia.

(37) Historiasta ei kaivella nyt mitään, sieltä löytyy liikaa niitä *muistomerkkejä*. (MM10, USA, alkusarja, 3)

Myös *muistomerkit* voidaan yhdistää sotaan. Yleensä muistomerkkejä pystytetään hävityistä ja voitetuista taisteluista. Esimerkki 37 viittaaakin muistoihin siitä, kuinka Suomi useimmiten häviää Yhdysvalloille.

Ottelua ja pelaamista kuvaavat sotametaforat liittyvät pelin taisteluluonteeseen ja metaforat asettavat jääkiekko-otteluun samanlaisen vastakkainasettelun kuin sotatilanteessa. Metaforisista ilmauksista on mahdollista löytää PELAAMINEN ON ASEELLISTA TOIMINTAA, LAUKAUS ON ASE ja TAKLAUS ON TAPPAMISTA -metaforat.

Kun ottelun tapahtumia ja pelaamista kuvaavia metaforia verrataan Häärän (1988: 47–54) tutkimukseen, huomataan, ettei suurta muutosta metaforien käytössä ole tapahtunut. Sota on urheilun metaforien lähdealueena niin vakiintunut, etteivät ilmaukset suuremmin muutu, mutta joitain uusia ilmauksia kielessä saattaa toisinaan esiintyä.

4. MOOTTORIKULKUNEUVOT JA LIIKENNE

Jääkiekkoa kuvataan myös erilaisilla koneisiin ja liikenteeseen liittyvillä metaforilla. Käsitte-
len erikseen joukkuetta kuvaavia moottorikulkuneuvometaforia, ottelua ja pelaamista kuvaava
moottorikulkuneuvo- ja liikennemetaforia. Moottorikulkuneuvo- ja liikennemetaforiin
sisältyy esimerkiksi autoihin, lentokoneisiin ja niiden moottoreihin, laivastoon ja merenkäyn-
tiin sekä matkantekoon liittyviä metaforia.

4.1. Joukkueita ja pelaajia kuvaavat metaforat

Moottorikulkuneuvoa lähdealueena käytettäessä joukkue tai pelaaja voi olla kokonainen kul-
kuneuvo, jolloin joukkueen osat ovat kulkuneuvon osia.

(38) *Neljällä sylinterillä* jatketaan. Tämä sylinterin pitää saada
nyt toimivuutta lisää. (MM13, USA, pronssi, 3)

(39) Suomi jatkaa *neljällä sylinterillä*, toivotaan että ne *neljä*
sylinteriä saavat aikaan tulosta. (MM13, USA, pronssi,
3)

Esimerkeissä 38 ja 39 joukkueen ajatellaan olevan moottori ja sen sylinterit ovat pelaajavi-
sikoita. Joukkueen vertaaminen moottoriin kuvastaa voimaa. Se kuvastaa myös sitä, että jos
yksi osa moottorista on rikki tai huonokuntoinen, ei moottori, tai tässä tapauksessa joukkue,
voi toimia kunnolla tai saada kaikkea tehoaan hyötykäyttöön.

(40) Venäjä ei ole joutunut todelliseen puntariin, vaan on sel-
vinnyt *puolivaloilla*. (MM10, RUS, välisarja, 1)

(41) *Puolivaloja* ei kannata laittaa päälle. (MM09, NOR, alku-
sarja, 2)

Puolivalot tarkoittaa autoilussa samaa kuin lähivalot (KS s.v. *puolivalo*). *Puolivalot* rinnastuu
laiskaan pelaamiseen esimerkeissä 40 ja 41. Kun joukkue pelaa *puolivaloilla*, se ei käytä
kaikkea pelitehoa tai yritä parastaan.

- (42) Suomi on löytänyt *uuden vaihteen!* (MM13, USA, pronssi, 3)
- (43) Katsotaan, saako Yhdysvallat nyt *uuden vaihteen* päälle. (MM09, USA, puolivälierä, 2)
- (44) Slovakia on jälleen löytänyt *hyvän vaihteen* tähän turnaukseen. (MM13, SLO, puolivälierä, 1)

Mitä suuremmalla vaihteella autoa ajetaan, sitä kovempaa ja tehokkaammin se kulkee. Jos taas laittaa liian suuren vaihteen päälle liian aikaisin, auto sammuu. Ajatus toteutuu myös esimerkeissä 42–44. Oikeanlainen vaihde kaikissa pelitilanteissa on hyvin tärkeä. Esimerkit 42 ja 43 kuvaavat tilannetta, jossa joukkue on aiemmin pelannut huonosti, mutta on joko parantanut peliään (42) tai lähtee uuteen erään koettamaan onneaan (43). Esimerkissä 44 Slovakian joukkue on pelannut koko ajan paremmin turnauksen edetessä.

- (45) SM-liigan ykkösmies pelaa siinä neloskentässä, siinä *jarrukentässä*. (MM13, USA, pronssi, 2)
- (46) Ruotsi on lyönyt aivan *jarrut* päälle ja ne *jarrut* pitäisi saada jotenkin pois. (OLYMP10, SWE, alkusarja, 3)

Pelin jarruttaminen on taktinen valinta. Kun jokin yksittäinen kentällinen nimetään *jarrukentäksi* (45), on kentän tarkoitus toimia kuten autonkin jarrujen eli hidastaa pelin tahtia ja rauhoittaa tilannetta. Esimerkissä 46 Ruotsi on *lyönyt jarrut päälle* eli systemaattisesti pelaa hitaasti, puolustaa koko joukkueen voimin ja lyö pitkiä kiekkoja päätyä kohti. Suomi ei pääse puolustuksen läpi rakentamaan kunnon hyökkäystä, mutta toisaalta Ruotsikaan ei ryhdy hyökkäämään, joten peli on lähes pysähtyneessä tilanteessa. Ruotsin olisi siis saatava lopettamaan jarruttaminen, jotta peli saataisiin taas liikkeelle.

- (47) Tšekiltä *kaasu* on lopussa. (OLYMP10, CZE, puolivälierä, 3)
- (48) Tšekiltä on kyllä *polttoaine* ollut lopussa. (OLYMP10, CZE, puolivälierä, 3)
- (49) Saako Yhdysvallat kaivettua *moottoriinsa uusia tehoja* vielä jostain. (MM13, USA, pronssi, 3)

Esimerkeissä 47 ja 48 Tšekin peli on hidastunut, eikä joukkue enää pysy Suomen vauhdissa mukana. Tähän viitataan autoiluun liittyvillä metaforilla *kaasun* ja *polttoaineen* loppumisesta, jotka ovat lopussa. Auto ei liiku, jos kaasua ei paina tai siinä ei ole polttoainetta. Esimerkissä 49 taas *moottorin tehot* viittaavat samankaltaiseen tilanteeseen. *Moottorin tehot* voivat tarkoittaa uusia taktiikoita tai levänneitä pelaajia jälle. Yhdysvaltojen peli on hieman hidastu-

nut ja pelaajat väsyneitä, mutta *uusia tehoja* tarvitaan vielä, jotta joukkue saisi peliinsä vauhtia.

(50) Suomen ykkönen *rullaa* nyt jälle. (MM14, RUS, loppuottelu, 2)

(51) Ovetškin pääsee *rullaamaan* sieltä vielä. (MM14, RUS, loppuottelu, 3)

Rullaamisella viitataan auton tapaan kulkea vaihde vapaalla. Esimerkeissä 50 ja 51 *rullaaminen* on määrätietoista ja sujuvaa etenemistä. Pelaajat liikkuvat jäällä kuin autot, tasaisesti eteenpäin pienistä esteistä huolimatta. Esimerkissä 50 Suomen ykköskentällinen tulee jälle energisenä ja valmiina pelaamaan. Esimerkissä 51 Ovetškin on päässyt Suomen puolustusalueelle vielä aivan erän lopussa yrittämään viimeistä maalia.

(52) Kontiola tulee nyt näyttämään, että tänään *traktorissa* on kaikki sylinterit paikallaan ja toivottavasti turbokin päällä. (USA13, USA, pronssi, rl)

(53) Atrjuhin tulee sieltä kuin se kuuluisa *telaketjutraktori*. (MM11, RUS, jatkosarja, 3)

Esimerkeissä 52 ja 53 pelaajia verrataan traktoriin. Traktori on tavallista autoa vahvempi ja kulkee vakaasti eteenpäin vaikeassakin maastossa. Se on siis kulkuneuvona hyvin vahva ja varma. Esimerkissä 52 pronssiottelua ratkaistaan rangaistuslaukauskilpailulla, ja Kontiolan on pelattava määrätietoisesti kohti maalia. Esimerkissä 53 venäläispelaaja Atrjuhinia verrataan telaketjutraktoriin, sillä hän kaataa vastustajat tieltään ja etenee kohti Suomen puolustusaluetta voimakastahtoisesti esteistä välittämättä.

(54) Sieltä tulee suomalainen *raketti*! (OLYMP02, RUS)

(55) Artjuhinkin siinä katselee, että mitäs kummaa siellä tapahtui. Taisi käydä melkein niin kuin isoisälle, joka muuten aikanaan oli *Sojuz-kosmonautti*, että tässä oli vähän samaa meininkiä kuin *maata kiertävällä radalle*, mutta ei kuitenkaan Sojuzilla, tämä oli *aluslaji nimeltään Niskala*, jonka kanssa hän lähti liikkeelle. (MM11, RUS, välierä, 2)

Esimerkissä 54 suomalaispelaajaa verrataan rakettiin. Kun kyseessä on raketti, on vauhdin ja voiman oltava vielä suurempaa kuin vaikka autoista puhuttaessa. Mertarannalla on tosinaan tapana tarttua pelaajien henkilöhistoriaan ja liittää sitä selostuksiinsa mukaan (55). Niskala taklaa Artjuhinia kovin ottein, ja Artjuhin lennähtää ilmaan taklauksen voimasta. Niskala on tässä siis jonkinlainen avaruusaluslaji, kuten Sojuz, jolla Artjuhinin isoisä oli lentänyt.

(56) Niklas Hagman näyttää... mistä *koneesta* vartensa on tehty! (MM05, RUS, rl.)

(57) Gaudreaulla *ei ainakaan moottori ole tyhjä*, kun hän tuo kiekon Suomen alueelle. (MM14, USA, alkusarja, 2)

Esimerkeissä 56 ja 57 pelaaja on kone. Tällaiset metaforat korostavat sitä, kuinka pelaajat on ohjelmoitu toimimaan kentällä ja kuinka he ovat kuin koneita pelatessaan. He ovat loppuun saakka hiottuja ja viimeistelyjä tätä tarkoitusta varten, tai ainakin se on tavoitteena. Niklas Hagman näyttää taitonsa rangaistuslaukauskilpailussa (56), ja Yhdysvaltojen Gaudreau kuljettaa kiekon Suomen maalille yksin, kun muut pelaajat alkavat jo väsyä (57).

(58) Sitten lähtee kuuluisa *turboruuvi kiristymään*. Saa nähdä miten *kireälle* se painetaan. (MM09, CZE, alkusarja, 1)

Turboruuvi on auton osa, jota kiristämällä auton moottorin tehokkuus paranee. Suomen joukueen ylivoimapeliä kuvaillaan *turboruuviksi*. Mitä kireämmälle ruuvi eli Suomen ylivoimapeli *kiristetään*, sen tehokkaampaa se on. Yleisesti ylivoimapelistä puhutaan pyörityksenä, joten liike on verrattavissa ruuvin kiristymisen pyörivään liikkeeseen. (58.)

(59) Ja Nokelainen pelaa keskelle, Antti Pihlströmille, tälle *vauhtikoneelle*. Ja *vauhtikone* tulee sieltä keskeltä ja vie kiekkoa mukanaan. (MM11, RUS; välierä, 1)

(60) Sitten *turbiinikone* tulee uudestaan alueelle sisään ja laukoo. (MM11, SWE, loppuottelu, 1)

Antti Pihlström on nopeudestaan tunnettu pelaaja. *Vauhtikone* (59) voi viitata melkein mihin tahansa nopeaan, mutta esimerkiksi moottoripyöristä ja mopoista voidaan puhua *vauhtikoneina*. *Turbiinikone* (60) viittaa lentokoneen moottoriin tai mahdollisesti siihen piirretyistäkin tuttuun reppuun, jossa on moottori.

(61) Tämä porukka tässä kun on Kaigorodov ja Artjuhin, kaksi isoa kaveria, niin se lähtee vähän kuin *diesel* Heinolan asemalta liikkeelle, mutta sitten kun se liikkeelle lähtee, niin sitä on vaikea pysäyttää. (MM11, RUS, jatkosarja 2)

(62) Kyllä tuo pelitempo on heilläkin vähän *dieselinomainen*, pikkaisen on vähän sellaista meininkiä, sellaista *vanhan dieselin meininkiä*. (MM09, CZE, alkusarja, 1)

(63) Pihlman ehkä vähän *hitaampana dieselinä* ei ole tässä ketjussa mukana (MM09, CZE, alkusarja, 3)

Pelaajia kuvaillaan dieselmootoreiksi, koska dieselmoottoriin yhdistetään hitaasti lämpiävyys ja ehkä hitaus yleensäkin. Venäläispelaajat Kaigorodov ja Artjuhin ovat isoja ja vahvoja, mutta eivät lainkaan ketteriä miehiä (61). Tšekin joukkueen peli on hieman kankeaa (62). Suomen joukkueen Pihlman taas ei ole nopeuspelaaja, kuten aiemmat ketjutoverinsa, ja on siksi siirretty toiseen ketjuun (63).

(64) Nyt käy pikkuisen Leijona-poika *yliekierroksilla!* (MM09, USA, puolivälierä, 2)

(65) Kaveri käy nyt *kohtuullisen kovilla kierroksilla.* (MM09, CZE, alkusarja, 2)

(66) Nyt Palffyn pelistä *alkavat kierrokset vähän hiipua.* (OLYMP10, SLO, pronssi, 2)

Esimerkeissä 64–66 pelaajista puhutaan moottoreina. Moottorin käydessä yliekierroksilla tai kovilla kierroksilla, se voi ylikuumeta ja mennä rikki. Myös pelaajan käydessä erilaisilla kierroksilla viitataan tavallaan kuumuusasteeseen. Kyse ei kuitenkaan ole konkreettisesta, fyysisestä, kuumuudesta vaan kuumista tunteista. Kovilla tai yliekierroksilla käyvä pelaaja on usein suuttunut jollekin ja pelannut varomattomaksi. Siinä missä konkreettinen moottori voi liian kovista kierroksista johtuen rikkoutua, voi pelaaja tehdä suuren virheen, pilata pelikuviot tai joutua jäähylle.

(67) Jukka Jalonen, Timo Lehtonen, Risto Dufva, siinä Suomen *valmennustroikka.* (MM09, NOR, alkusarja, 1)

Käsite *troikka* tarkoittaa kolmivaljakkoa eli kolmen hevosien vetämiä vaunuja. Sanaa voidaan käyttää myös yleisemmin kuvaannollisesti kolmijäsenisestä johtajistosta (KS s.v. *troikka*). Tässä valmennusjohtoa verrataan *troikkaan*, sillä se vetävät joukkuetta.

Myös merenkäyntiin ja laivoihin liittyvät metaforat esiintyvät selostuksissa melko tiuhaan. Merenkäyntiin liittyvissä metaforissa joukkue rinnastuu laivan miehistöön. Jääkiekon perustermistöstä löytyy merenkulkuun viittaava termi, kapteeni. *Kapteeni* on niin kivettynyt jääkiekon kieleen, että en tässä laske sitä metaforiseksi ainekseksi laisinkaan. *Kapteeni*-termin käyttö on kuitenkin voinut laukaista muita laivastoon ja merenkulkuun viittaavia ilmauksia, jotka ovat metaforisia.

- (68) Eiköhän tästä *miehistöstä* löydy sellaisia, jotka laittavat laatan Sokolovin selän taakse. (MM05, RUS)
- (69) Paljon on tehtävää *Leijona-miehistöllä*. (MM09, CZE, alkusarja, 1)
- (70) Siellä *suomalaismiehistö* nukkuu ja vaarallinen tilanne maalin edessä. (MM09, USA, puolivälierä, 1)

Joukkueesta puhutaan usein *miehistönä* (68–70). Kuten laivan miehistössäkin on jääkiekkojoukkueessa jokaisella oma tehtävä, ja yhteistyö on onnistumisen kannalta jopa elinehto.

Valmentaja on tiivis osa joukkuetta eli miehistöä. Seuraavissa esimerkeissä hänet nostetaan miehistöön perämiehen paikalle.

- (71) Varmasti Jukkakin [Jalonen, valmentaja] haluaisi päättää uransa Leijonien *peräsimestä* mitaliin, mutta tällä hetkellä sinne on vielä todella pitkä matka. (MM13, USA, pronssi, 2)
- (72) Hänelle [Bykov, valmentaja] neljäs arvoturnaus Venäjän *peräsimestä*. (MM10, RUS, välisarja.)
- (73) Hän [Jalonen, valmentaja] aloitti viime kevään maailmanmestaruuskisoissa *luotsaamaan* Suomea. (OLYMP10, SWE, 2)

Perämies on laivalla päällystön jäsen, jonka tehtäviin kuuluvat vahdinpito ja laivan miehistön työjohto sekä erilaiset valmistelutehtävät (Meriliiton internetsivut). Perämies on siis laivastossa käytännön johtaja, kun taas kapteenin tehtävät ovat edustukselliset ja poliittisemmat. Valmentaja on siis joukkueensa *perämies*, käytännön johtaja. Kapteeni, joka urheilujoukkueessa on joku pelaajista, on pikemminkin henkinen johtaja ja toimii joukkueensa edustajana (ks. esim. Jääkiekon viralliset säännöt 2009: 23) (71–73). Myös verbi *luotsata* liittyy laivan ohjaamiseen ja valmentajan paikkaan joukkueen perämiehenä (73).

Kun valmentajasta puhutaan perämiehenä, voidaan ajatella, että hän on osa miehistöä ja ohjaa laivaa eli peliä yhdessä joukkueensa kanssa. Toisaalta on mahdollista tulkita joukkue laivaksi, jota valmentaja luotsaa perämiehen paikalta eteenpäin.

Kun joukkuetta ja pelaajia kuvataan kulkuneuvo- ja laivastometaforin, korostuvat voima ja vauhti. Metaforina käytetään kaikenlaisia moottorikulkuneuvoja aina autoista ja traktoreista rakettiin saakka. Joukkue rinnastetaan myös moottoriin ja sen osiin. Tässä luvussa käsiteltyis-

tä ilmauksista on mahdollista löytää käsittemetafora JOUKKUE ON MOOTTORIKULKUNEUVO ja alametaforat PELAAJAT OVAT MOOTTORI, PELAAJA ON KULKUNEUVO ja PELAAJA ON KONE. Lisäksi laivastoon liittyvistä ilmauksista voidaan hahmotella JÄÄKIEKKO ON MERENKÄYNTIÄ - käsittemetaforalle alametaforat JOUKKUE ON MIEHISTÖ ja VALMENTAJA ON PERÄMIES. Laivan miehistössä jokaisella on oma tehtävä, mutta päämäärä on yhteinen. Myös jääkiekkjoukkueessa jokaisella on oma rooli, mutta vain joukkueena pelaajat voivat menestyä.

Myös Häärän (1988: 62–64) tutkimuksessa käsitellään lyhyesti moottorikulkuneuvoihin ja matkustamiseen liittyviä metaforia, jotka kuvaavat joukkueita ja pelaajia. Joitain yhtymäkohdista on huomattavissa. Pelaajia kuvaillaan molemmissa aineistoissa autoiksi ja koneiksi. Minun aineistossani ilmauksia on kuitenkin enemmän ja ne ovat monimuotoisempia. Tämä voi johtua siitä, että kahdenkymmenen vuoden aikana moottoriajoneuvot ovat kehittyneet paljon ja mahdollisesti yleistyneetkin.

4.2. Ottelun kulkua ja pelaamista kuvaavat metaforat

Tässä luvussa käsittelen sitä, kuinka selostuksissa ottelun kulkua ja tapahtumia kuvataan liikenne- ja kulkuneuvometaforia käyttäen. Lisäksi ottelun ja turnauksen kulkua ja pelaamista kuvataan erilaisilla matkantekoon viittavilla metaforilla.

(74) Rinne torjuu loistavasti, vaikka Lingell siellä tekee *ruuhkaa*. (MM14, USA, alkusarja, 1)

(75) Nyt on niin armoton *ruuhka* Suomen maalilla. (MM13, SLO, puolivälierä, 2)

(76) Nyt on maalin edessä *trafiikkia*, niin kuin pitää ollakin. (MM12, USA, alkusarja, 2)

(77) Kyllähän siellä hyvä *trafiikki* on, ei Lehtonen nää sitä kiekkoa. (MM12, USA, alkusarja, 3)

Kun maalin edessä on paljon pelaajia, on *ruuhkasta* puhuminen hyvin yleistä. Ottelu rinnastetaan siis liikenteeksi. Tilanteissa, joissa ollaan aivan maalin edessä, voi yksikin pelaaja *tehdä ruuhkaa* (74). Maalin edessä olevan ruuhkan tarkoituksena onkin se, ettei maalivahti näkisi kunnolla sitä, missä kiekko liikkuu. Samaan tapaan kuin ruuhkaa, käytetään metaforana myös *trafiikkia* (76 ja 77).

- (78) Ovetškin *parkkeeraa* sinne Suomen maalille. (MM11, RUS, välierä, 3)
- (79) Hanndzus *parkkeeraa* maalin eteen. (OLYMP10, SLO, pronssi, 1)
- (80) Venäjä *parkkeeraa* siihen keskialueelle. (M14, RUS, loppuottelu, 1)

Parkkeeraaminen tarkoittaa tilannetta, jossa joko joukkue tai pelaaja pelaa tiiviisti tietyssä paikassa. Esimerkeissä 78 ja 79 pelaajat asettuvat maalin eteen ollakseen valmiita ohjaamaan kiekon maaliin sisälle. Siinä missä esimerkeissä 74–77 *ruuhkan* ja *trafiikin* tekemisen tarkoituksena oli estää maalivahtia näkemästä kiekkoa, on *parkkeeraamisen* tarkoituksena ottaa kiekko vastaan. Maalille *parkkeerannut* pelaaja ei siis siirry paikaltaan, toisin kuin ruuhkaa tekevät.

Esimerkissä 80 koko joukkue *parkkeeraa* keskialueelle. Kyseessä on Venäjän puolustustaktiikka, joka estää Suomen hyökkäysrytykset. Tässä tapauksessa pelaajat eivät suinkaan seiso paikoillaan keskialueella, mutta eivät myöskään poistu sieltä omalle puolustusalueelleen tai Suomen alueelle.

Edellisissä esimerkeissä jääkiekko-ottelua verrattiin liikenteeseen. Seuraavaksi käsittelen metaforia, jotka vertaavat ottelua ja sen tapahtumia kulkuneuvoihin, niiden toimintaan ja niihin kohdistettuihin toimintoihin.

- (81) Siitä *lähtee* ottelun kolmas erä *liikkeelle*. (MM12, USA, alkusarja, 3)

Esimerkissä 81 ottelu nähdään jonkinlaisena kulkuneuvona. Kolmas erä alkaa, eli se *lähtee liikkeelle* kuten vaikkapa auto. Tämä metafora voidaan hahmottaa myös siten, että aika on liikettä tai aika on kulkuneuvo, sillä liikkeelle lähtee kolmannen erän peliaika.

- (82) Aivan sikamaisesti *ajaa* päälle summerin soitua! (MM08, USA, välsarja, ls.)
- (83) Jarkko Ruutu *ajaa* tiukasti hänen kimppuunsa. (MM09, CZE, alkusarja 1)
- (84) Komarov *ajaa* taas tuttuun tapaan rajusti maalin edustalle. (MM09, SLO, välsarja, 2)
- (85) Hentunen *polkee* karkuun ja tekee maalin! (MM07, RUS, välierä)

Esimerkeissä 82–85 luistelua verrataan ajamiseen. Mikä tahansa luistelu ei kuitenkaan ole ajamista, vaan kyseessä on hyvin päämäärätietoinen luistelutilanne. Esimerkeissä 82 ja 83 kyseessä on taklaus, ja esimerkissä 84 pelaaja luistelee väkisin muiden pelaajien ohi vastustajan maalille. Esimerkissä 85 samaan tapaan päättäväistä ja vauhdikasta luistelua kuvataan *polkemiseksi*. Ajamiseen ja polkemiseen liittyy usein jonkinlainen ajoneuvo, joten liike on nopeampaa ja määrätietoisempaa kuin vaikka kävelen.

(86) Malkin käynnistää Venäjän ensimmäisen hyökkäyksen...
Sooloiluahan se on. (MM14, RUS, loppuottelu, 3)

(87) Kanadalla nopea hyökkäyksen käynnistys. (MM09, CAN, jatkosarja, 2)

(88) Toresenilla hetken aikaa menee ennekuin hän saa pelin käyntiin. (MM09, NOR, alkusarja, 3)

Esimerkeissä 86–88 pelaamisen metaforana on kulkuneuvo. Pelin käynnistymistä verrataan moottorin käynnistymiseen. Tällä viitataan tilanteeseen, jossa alkaa uusi pelikuvio, yleensä hyökkäys. Esimerkeissä 86 ja 87 joukkueet aloittavat hyökkäyskuvion, ja esimerkissä 88 pelikuviota lähtee pelaamaan yksittäinen pelaaja.

(89) Suomi on ottanut pikkaisen *kuljettajan paikan* tässä ottelussa. (MM11, RUS, jatkosarja, 1)

Esimerkissä 89 Suomen joukkue on ottanut *kuljettajan paikan*. Kuljettaja määrää mihin mennään ja mitä vauhtia. Suomi siis hallitsee peliä, ja Venäjän joukkue on Suomen edessä aivan voimaton.

(90) Taas on ykköskenttä aika kovassa *rallissa* siellä mukana. (MM13, USA, pronssi, 2)

(91) *Ralli* on ollut kyllä kova Norjan alueella! (MM09, NOR, alkusarja, 1)

(92) Kohta saadaan joukkue täysilukaiseksi ja sitten pitäisi tämänkin *rallin* jo loppua. (OLYMP10, CZE, puolivälierä, 2)

Esimerkeissä 90–92 jääkiekosta puhutaan rallina. Toisinaan urheilussa voidaan käyttää toisen urheilulajin termistöä metaforisesti, kun halutaan korostaa tälle toiselle lajille tyypillistä piirrettä (Suomela 1998: 40) Kun jääkiekosta käytetään autourheilullista metaforaa, korostetaan vauhtia (90 ja 91). Esimerkissä 92 *ralli* viittaa siihen, että molemmista joukkueista joku on

jatkuvasti ollut rangaistusaitiossa eli ottelussa on pelattu lähinnä erikoistilanteita. Tässä esimerkissä siis erikoistilanteiden ja tilanteiden nopean muuttumisen metaforana toimii ralli.

(93) Siellä päätuomarit *seilaavat* nyt koko ajan pelin edessä (MM11, RUS, välierä, 3)

(94) Ja Koivu *purjehtii* sinne hyökkäysalueelle. (OLYMP10, SWE, alkusarja, 2)

Esimerkeissä 93 ja 94 selostus käyttää hyödykseen merenkäynnin verbejä. *Seilaaminen* on liikkeenä aavistuksen epämääräistä, se voi tarkoittaa esimerkiksi harhailua (KS s.v. *seilata*). Tuomarit siis harhailevat pelin edessä (93). *Purjehtimista* taas käytetään yleisemmin vesillä, mutta myös muualla liikkumisen verbinä (KS s.v. *purjehtia*). *Purjehtiminen* käsitetään usein näyttävänä tapana saapua jonnekin ja liikkua jossain. Esimerkin 94 tilanteessa Koivu luistelee hyökkäysalueelle näyttävästi.

(95) On tämä ollut kyllä hienoa katsottavaa tämä Leijonien peli, vaikka välillä *on ollut laiva pohjamudissa*. (MM14, RUS, loppuottelu, 3)

(96) Tšekki on nyt tavallaan *karauttamassa kiville* näillä rangaistuksilla. (MM09, CZE, alkusarja, 2)

(97) Nyt vaikuttaa siltä, että vuonopojat on laitettu ahtaaseen vuonoon tällä hetkellä. Puuttuu enää se, että *joku vielä ottaisi veneestä tapin irti*, niin vuonossa voitaisiin pikkuhiljaa pyytää apua. (MM09, NOR, alkusarja, 1)

Kun joukkueeseen viitataan miehistönä, on peli se laiva, jota tämä miehistö luotsaa eteenpäin. Esimerkeissä 95–97 joukkueiden pelissä on ollut ongelmia, ja näitä ongelmia kuvataan laivametaforaa apuna käyttäen. Esimerkeissä 95 ja 96 *pohjamudissa* ja *kiville karauttaminen* viittaavat joukkueiden pelillisiin ongelmiin. Esimerkissä 97 Suomi on pelannut Norjaa vastaan vakuuttavasti ja Norja on selvästi häviöllä. *Veneen tapin irrottamisella* viitataan siihen viimeiseen maaliin tai ylivoimaan, jolla Suomen joukkue voisi varmistaa voittonsa ja tavallaan upottaa Norjan veneen.

Tämän luvun viimeisissä esimerkeissä käsittelen turnausta ja ottelua matkana. Matka on taajaan käytetty lähdealue. Sen avulla kuvaillaan kaikenlaisia, usein abstrakteja kohdealueita. Yleisimpiä matkaa metaforanaan käyttäviä kohdealueita ovat esimerkiksi elämä ja rakkaus. (Ks. esim. Kövcses 2002: 6–7.)

(98) Viime vuonna Norja oli mukana puolivälierissä, eli kahdeksanneksi, joten *suunta on aina vain eteenpäin*.
(MM09, NOR, alkusarja, 1)

(99) Ruotsin *tie* tässä turnauksessa on ollut komea.
(OLYMP10, SWE, alkusarja, 1)

Esimerkeissä 98 ja 99 turnausta ja turnausmenestystä käsitellään matkanteon termein. Maailmanmestaruusturnausmatkan päämäärä on luonnollisesti turnauksen voitto. Esimerkissä 105 Norja oli pärjännyt edellisen vuoden turnauksessa hieman aiempaa paremmin, ja joukkueelta odotetaan ainakin samanlaista menestystä. Norja on siis päässyt lähemmäs turnausmatkan päämäärää matkaamalla aina puolivälieriin saakka. Esimerkki 99 kuvailee Ruotsin menestystä olympieturnauksen alkusarjassa. Joukkue oli edennyt voitokkaana alkusarjan viimeiseen otteluun saakka.

(100) *Pitkä on tie* Leijonille, *pitkä on tänään tie* Leijonilla tässä ottelussa. (OLYMP10, USA, välierä, 1)

Esimerkeissä 100 ottelun metaforana on matka. Ottelumatkan päämääränä on luonnollisesti ottelun loppuminen ja sen voittaminen. Suomen joukkueen tie ottelussa nähdään pitkänä, sillä se on jo ensimmäisessä erässä usean maalin takaa-ajostasemassa. Voidaan ajatella, että mitä huonommin joukkue ottelussa pärjää, sitä pidemmäksi matka kohti ottelun voittamista venyy. Matkan pituuden määrittääkin otteluajan lisäksi joukkueiden maaliero. Johtavan joukkueen matka voittoon on aina lyhempi kuin takaa-ajajan, vaikka matka tuleekin kestäämään yhtä kauan.

(101) Paljon on Leijonilla vielä *matkaa* siihen hyvään peruspeliin. (OLYMP10, SWE, alkusarja, 1)

Esimerkissä 101 pelaaminen ja sen kehitys nähdään matkana. Matkan päämääränä on toimiva peruspeli, jonka avulla joukkue menestyy turnauksessa. Joukkueen tulee matkan aikana kasvaa yhtenäiseksi ja selvittää pelilliset ongelmansa ja heikkoutensa.

Kun jääkiekkoa kuvataan liikenteen ja kulkuneuvojen termein, korostuvat pelin liikkuminen ja pelipaikat. Ruuhkan ja trafiikin aiheuttaminen maalille sekä parkkeeraaminen liittyvät pelipaikkojen hakemiseen ja tilanteiden luomiseen. Kulkuneuvoon viitataan käynnistämällä ja pelin kuljettamisella, jolloin kyse on ottelun hallinnasta ja pelin liikkumisesta kentällä. Luis telun kuvaaminen ajamisena kuvaa liikkumisen määrätietoisuutta. Ilmauksista on mahdollista

löytää rakennemetaforat JÄÄKIEKKO ON LIIKENNETTÄ, PELI ON KULKUNEUVO ja LUISTELU ON AJAMISTA.

Laivastoon ja merenkäyntiin liittyvistä metaforisista ilmauksista löytyy käsittemetafora JÄÄKIEKKO ON MERENKÄYNTIÄ. Sille on mahdollista löytää alametaforat PELAAMINEN ON LAIVA ja LUISTELEMINEN ON MERENKÄYNTIÄ. Näissä metaforissa korostuvat joukkueen yhteistyö ja yhteinen päämäärä. Häärän (1988: 63) aineistossa merenkäyntiin liittyvät ilmaukset viittaavat ainoastaan epäonnistumiseen.

Matkaan liittyvät metaforat kuvaavat sekä turnausta että ottelua ja pelaamista. Metaforat kuvaavat päämäärää, johon joukkue pyrkii. Määränpää voi olla turnausvoitto, ottelun voitto tai hyvän pelaamisen saavuttaminen. Matkametaforat kuvaavat myös joukkueen menestystä. Jos tie on ollut komea tai helppo, on joukkue pärjännyt hyvin. Pitkä tai vaikea tie taas viittaa heikompaan menestykseen.

5. RAKENNELMA

Rakennelmat ja rakennukset ovat lähdealueita, joita käytetään kuvaamaan useita erilaisia kohdealueita. Yleensä nämä kohdealueet edustavat monitahoisia, abstrakteja systeemejä, joiden esimerkiksi uraa, ihmissuhteita ja teorioita voidaan kuvata rakennuksen termein. (Kövecses 2002: 109.)

5.1. Joukkueita ja pelaajia kuvaavat metaforat

Sekä joukkuetta että pelaajia voidaan kuvailla erilaisiksi elottomiksi rakennelmiksi tai niiden osiksi ja materiaaleiksi.

- (102) Gibson on ollut kuin *muuri*. (MM13, USA, pronssi, 3)
- (103) Pekka Rinne on edessä kuin *muuri*. (MM09, NOR, alkusarja, 3)
- (104) Kiekko kilpistyy taas sinne *Tšekki-muuriin*. (OLYMP10, CZE, puolivälierä, 3)
- (105) Scott Clemmensen on kuin *muuri*. - - Nyt se *muuri* pitää *murttaa*. (MM10, USA, alkusarja, 2)
- (106) Kyllä *Nashville-muuri* ollut loistavassa vireessä, mutta nyt pitää Leijonista löytää se mies, joka avaa tämän toisessa päässä pienoisen *klipsin*. (MM14, USA, pronssi, 3)

Esimerkeissä 102–106 maalivahtia verrataan muuriin. Maalivahti on maalinsa edessä sisään menevien kiekkojen edessä muurin tapaan, vaikka toki liikkuukin maalillaan ja maaliltaan jonkin verran. Vertaus muuriin korostaa maalivahdin järkähtämättömyyttä ja ohittamattomuutta.

Esimerkissä 106 puhutaan myös siitä, kuinka kiekko olisi saatava maaliin. Muurin murtamisella siis viitataan maalivahdin harhauttamiseen. Esimerkissä 262 Suomen maalivahtia verrataan muuriin, mutta vastapuolen maalivahdistä puhutaan *klipsinä*, joka tarkoittaa nipistintä tai hakasta. Tämä *klipsi* pitää maalin suuaukkoa kiinni.

- (107) Viime vuonna lyötiin päätä Robert Esche -nimiseen *seinään*, nyt Clemmensiin. (MM10, USA, alkusarja, 2)
- (108) Yhdysvaltalaismaalivahti on kuin *vuori* ja *seinä*. (MM13, USA, pronssi, 3)
- (109) Jouduttiin puolustamaan omaa maalia viimeiseen mieheen, siellä Kiprusoff viimeisenä *lukkona*. (OLYMP10, SLO, pronssi, 3)

Esimerkeissä 107–109 on esillä muurin kaltaisia metaforia, *seinä* ja *vuori*. Ne viittaavat samalla tavalla lävistämättömyyteen kuin muurikin. Esimerkissä 109 esiintyvä *lukko* taas viittaa siihen, ettei maali ole avoinna, vaan sinne päästäkseen on tämä maalivahtilukko avattava jollain keinolla.

- (110) *Betoni* on ollut *betoni* siellä! (MM14, RUS, loppuottelu, 1)
- (111) Sieltä tulee *betoni* esiin ja nappaa ilmiömäisesti kiekon Malkin vedosta. (MM14, RUS, loppuottelu, 2)
- (112) Suomella on jälleen tämä *betoniosasto* jäällä. (MM09, CAN, jatkosarja, 1)

Myös esimerkkien 110 ja 111 metaforat rinnastavat maalivahdin kovaan ja järkähtämättömään materiaaliin: betoniin. Esimerkki 112 kuvaa myös kenttäpelaajia betonina. *Betoniosasto* viittaa Suomen joukkueen nelosketjuun, joka pelaa kovaa taklauspeleä ja rakentaa määrätietoisia hyökkäyksiä. Myös heidän pelinsä rinnastetaan siis kovuuteen.

- (113) Robert Esche on joukkueen *tukipilari*. (MM09, USA, puolivälierä, ls.)
- (114) Nagy, yksi joukkueen *tukipilareita*, pelannut NHL:ssä yli neljäsataakolmekymmentä ottelua. (MM09, SLO, välisarja, 1)
- (115) Gibson ja Stastny ovat olleet kyllä Yhdysvaltain *kulmakivet*. (MM13, USA, pronssi, 2)

Esimerkeissä 113–115 joukkue on rakennelma, jonka pystyssä pysymiseen tarvitaan *tukipilareita* ja *kulmakiviä*. Näitä edustavat joukkueessa tietyt pelaajat. He ovat luotettavia, tekevät työnsä huolella ja tukevat muita pelaajia. Esimerkissä 113 mainittu Robert Esche on joukkueen maalivahti, joten hänen tehtävänsä tukipilarina on erityisen suuri. Maalivahti on viimeinen pelastaja, jos joukkueen muut pelaajat epäonnistuvat. Usein puhutaankin siitä, että jokin joukkue pelasi vain vastustajansa maalivahtia vastaan.

(116) Reilu vuorokausi on aikaa *rakentaa pakka kuntoon* pronssiottelua varten. (OLYMP10, USA, välierä, 3)

(117) Kyllä Suomen pitää *naulata näitä tiettyjä kokonaisuuksia yhteen*. (MM08, CAN)

Esimerkissä 116 Suomen hävittyä Yhdysvalloille, on seuraavana päivänä edessä pronssiottelu. Sitä ennen joukkueen pelitaktiikat, pelaajaketjut ja pelaajien motivaatio on saatava oikeiksi. Joukkueen *pakka* siis *rakennetaan kuntoon*. Esimerkissä 117 kokonaisuuksien *yhteen naulaamisella* tarkoitetaan eri pelaajaketjujen vakiinnuttamista. Suomi on ottelussa ja turnauksessa vaihdellut pelaajakokoonpanoja, mutta alkaisi olla jo aika tehdä lopulliset päätökset kokoonpanoista, jotta pelaajista saataisiin kaikki irti. Joukkuetta kuvataan näissä esimerkeissä siis rakennelmana, joka pitää turnauksen edessä rakentaa valmiiksi.

(118) Hän edustaa kokenutta *kalustoa*, vaikkei ikää paljon olekaan. (MM09, USA, puolivälierä, 3)

(119) Kyllä sieltä koko ajan nuorta *kalustoa* löytyy. (MM09, USA, puolivälierä, 3)

Kalusto on yhtenäisen kokonaisuuden muodostava välineistö (KS s.v. *kalusto*). Esimerkeissä 118 ja 119 pelaajista puhutaan kalustona, sillä he muodostavat yhtenäisen kokonaisuuden eli joukkueen.

(120) Pistää siinä venäläispelaajalta ilmat pihalle, *pihan puolelle, takapihan puolelle*. (MM11, RUS, välierä, 1)

(121) Nyt saa Koskirantakin tällin sinne jonnekin *alakerran puolelle*. (MM13, SLO, puolivälierä, 1)

Esimerkeissä 120 ja 121 yksittäinen pelaaja nähdään rakennelmana. Esimerkissä 127 suomalaispelaaja taklaa venäläistä niin, että ilma hänen keuhkoistaan tulee kerralla ulos. Venäläispelaaja makaa jäällä niin sanotusti ilmat pihalla. Voidaankin siis ajatella, että tässä esimerkissä pelaaja on talo, josta ilma tulee ulos eli pihalle. Myös esimerkissä 128 pelaaja voidaan nähdä talona. Koskirantaa taklataan ja hän saa osuman alavartaloonsa eli *alakerran puolelle*.

Joukkue on rakennelma, jonka osia pelaajat ovat. He ovat erilaisia osia, maalivahti voi olla muuri, kovaa taklaavat pelaajat ovat betonia ja luotettavat pelaajat joukkueen tukipilareita ja kulmakiviä. Näistä osista valmentaja rakentaa toimivan joukkueen, joka jakautuu toimiviksi koottuihin ketjuihin sen mukaan, millaista kalustoa on käytettävissä.

5.2. Ottelun kulkua ja pelaamista kuvaavat metaforat

Siinä missä joukkue on rakennelma, rakentuu myös ottelu erilaisista osista. Myös joukkueiden pelitaktiikat ovat rakennelmia, joita joukkue ottelun aikana rakentaa samalla, kun koettaa purkaa ja hajottaa vastapuolen rakennelmia.

(122) Vaarallisesti pääsee Yhdysvallat nyt tilannetta *rakentelemaan*. (MM10, USA, alkusarja, 3)

(123) Tuleehan se voitto sieltä ja sen *rakentavat* jälleen kerran Mikko Koivu ja Tuomo Ruutu. (MM08, NOR, alkusarja, ja)

(124) Ei Norjalla juurikaan ole aikaa näitä tilanteita *rakentaa*, ja siinä onkin Suomen yksi vahvuus tietysti, että pystytään estämään Norjan hyökkäysten *rakentelut*. (MM09, NOR, alkusarja, 1)

Erilaisten tilanteiden ja pelin rakentaminen on hyvin yleinen ilmaus jääkiekkoselostuksissa. Hyvä hyökkäys on suunniteltu, ja sitä lähdetään kehittämään jo omalta puolustusalueelta. Kuten rakennuksessakin, hyvä pohja luo perustan jatkolle, ja hyvin rakennettua hyökkäystä voi olla vaikea pysäyttää (122–124).

(125) Aikaa on vielä jäljellä. Aikaa on vielä jäljellä vaikka *rakentaa kesämökki* ja *laiturikin* siihen. (MM07, CAN, loppuottelu)

(126) Kuudessa sekunnissa on ihmeitä *rakennettu*. Meikäläinen rakensi *halkoliiterin* alle kuuteen sekuntiin. (MM09, CZE, alkusarja, 3)

Hyökkäyksen rakentaminen vaatii aikaa, ja aina sitä ei jääkiekossa ole. Kun viimeisessä erässä ollaan tasoissa tai maalin verran takaa-ajostasemassa, alkaa joukkueella olla kiire rakentaa voitto- tai tasotusmaaliin johtava hyökkäys. Kuten esimerkeissä 125 ja 126 ilmaistaan, ei hyökkäyksen tarvitse olla kartanon tai omakotitalon tavoin olla hieno ja monipuolinen, vaan kesämökin tai halkoliiterin kaltainen toimiva ja nopea ratkaisu riittää.

(127) Ruotsi *purkaa* helposti tämänkin tilanteen. (OLYMP10, SWE, välierä, 2)

(128) Slovakialta huono *purku*. (MM13, SLO, puolivälierä, 3)

(129) Hytösen *purkukiekko* onnistuu. (MM09, NOR, alkusarja, 2)

Rakentamisen vastakohtana toimii purkaminen. Vastustajan hyökkäys puretaan yleensä lyömällä niin sanottu *purkukiekko* kiekko mahdollisimman kauas omasta päädyistä (129). Tällöin

sitä täytyy lähteä hakemaan, ja hyökkäyskuvio on rakennettava uudestaan. Purkaminen voi myös epäonnistua (128). Silloin vastustaja pääsee rakentamaan tilanteen uudelleen keskialueelta tai onnistuu jopa pysymään hyökkäysalueella.

- (130) Ei ole Leijona-miehistö päässyt millään tähän peliin mukaan. Ainoastaan se joutuu rikkomaan ja rikkomasta päästyään rikkomaan. (MM12, USA, alkusarja, 1)
- (131) Siinä isketään Suomen puolustuspeli aivan hajalle. (MM14, RUS, loppuottelu, 3)
- (132) Ruotsi iskee murskaksi Suomen alivoimaneliön. (OLYMP10, SWE, alkusarja, 3)

Esimerkeissä 130–132 erilaisia pelillisiä rakennelmia rikotaan. Suomen joukkue ei pääse lainkaan hyökkäämään tai tekemään omia kuvioitaan, vaan se joutuu keskittymään vastustajan hyökkäysten häiritsemiseen ja keskeyttämiseen. Suomen joukkue siis *rikkoo* Yhdysvaltain peliä (130). Tilanne on sama kuin *purkamista* käsittelevissä esimerkeissä. *Rikottu* pelitaktiikka täytyy korjata ja rakentaa uudelleen. Esimerkissä 131 Venäjä hyökkää rajusti Suomen puolustuksen läpi sekoittaen suomalaisten kuviot. Suomen puolustuspeli ja -kuviot menevät siis *hajalle*. Samalla tavoin myös Ruotsi ylivoimaa pelatessaan pääsee Suomen alivoimapuolustuksen läpi lyöden sen *murskaksi* (132).

- (133) Tämä on ollut vähän *rikkonainen* tämä toinen erä. (MM09, NOR, alkusarja, 2)

Esimerkissä 133 koko erä on ollut *rikkonainen*. Tällä viitataan siihen, että joukkueet eivät ole pelanneet tasaviisikoin lähes ollenkaan, vaan pitkin erää on pelattu erilaisia erikoistilanteita. Joukkueet eivät pääse toteuttamaan suunniteltuja pelitaktiikoita tai pelaamaan tavallisissa pelaajakokoonpanoissa, jotka ovat niin sanotun ehjän pelin tärkeimpiä ominaisuuksia.

- (134) Carter pääsi yllättäen, kun Suomen puolustus oli *avoimena*. Nyt on *avointen ovien päivä*. (MM10, USA, alkusarja, 2)
- (135) Kyllä nyt on *avoimien ovien päivä* Leijonien puolustuksessa! (MM13, SLO, puolivälierä, 2)
- (136) Siinä *avautuu* Norjan puolustus ja sinne tulee Mika Pyörälä. (MM09, NOR, alkusarja, 2)

Pelaaminen voidaan tulkita rakennelmaksi myös esimerkeissä 134–136, joissa viitataan auki olemiseen. Etenkin esimerkeissä 134 ja 135, joissa puhutaan suoraan *avointen ovien päivästä*. Vaikka avointen ovien päivä on vakiinnuttanut asemansa tietynlaisen tapahtuman nimenä, on

tapahumapaikka usein normaalisti suljettu rakennus. Myös puolustuspelin pitäisi olla kuin suljettu rakennus, jotta vastustaja ei pääsisi puolustusalueelle. Kuitenkin esimerkeissä 134–136 puolustus on aivan avoimena, ja vastustaja pääsee luistelemaan puolustusalueelle lähes häiriöttä.

- (137) Venäjällä pikkuisen *ovi raollaan* sinne maailmanmestaruuden suuntaan... mutta vain pikkuisen. (MM14, RUS, loppuottelu, 3)

Esimerkissä 137 ottelu on vaiheessa, jossa Venäjä johtaa ottelua ja pelaa vakuuttavaa peliä. Voidaan siis ajatella, että ottelu on rakennelma, josta ulos on kaksi ovea, maailmanmestaruuden voittaminen tai sen häviäminen. Venäjä on saanut pelaamisellaan raotettua oveaan maailmanmestaruuteen, eli sen helpompi päästä ulos juuri siitä ovesta kuin Suomen.

- (138) Kyllä Suomen alivoima nyt *vuotaa* pelottavasti. (MM13, USA, pronssi, 1)

Esimerkissä 138 alivoimakuvio nähdään rakennelmana tai säiliönä, jonka tulisi olla tiivis. Kun alivoimakuvio on tiivis, ei vastustaja pääse kiekon kanssa sen lävitse maalille. Nyt kuitenkin alivoimakuviossa on jonkinlaisia aukkoja, eli vastustajan on mahdollista näistä vuoto- kohdista päästä kuljettamaan kiekkoa Suomen maalille.

- (139) Yhtä *tukossa* on kyllä Slovakian ylivoimapeli kuin Suomella-kin. (MM09, SLO, välisarja, 3)

- (140) Nyt on Saksan peli mennyt jostain syystä taas aivan *tukkoon* näiden kahden Suomen maalin jälkeen. (MM14, GER, alkusarja, 2)

Esimerkeissä 139 ja 140 peli taas on *tukossa*. Joukkueiden peli on siis hieman pysähtynyttä ja jotenkin sekaisin. Esimerkissä 139 erikoistilanteen pelaaminen ei toimi. Ylivoiman pelaamisen tulisi olla nopeaa ja aggressiivistakin, mutta kumpikaan joukkue ei ole saanut kuviotaan toimimaan. Esimerkissä 140 taas Saksan joukkue on mennyt sekaisin Suomen mentyä kahden maalin johtoon. Voidaan siis ajatella, että hyökkäyspelin tulisi liikkua vapaasti ja luonnollisesti, mutta näissä tilanteissa sitä ei saada liikkeelle, koska jossain kohdassa on jonkinlainen tukos.

Ottelussa rakennetaan erilaisia tilanteita ja hyökkäyskuvioita ja pyritään purkamaan tai rikomaan vastustajan peliä. Puolustuspeli pitäisi pitää suljettuna ja tiiviinä, ettei vastustaja pääsisi sen lävitse maalille. Hyökkäyksissä pelin taas tulisi kulkea tukkeutumatta.

Ottelun ja pelaamisen rakennelmiin liittyvistä metaforisista aineksista voidaan löytää esimerkiksi metaforat PELAAMINEN ON RAKENTAMISTA, PURKAMISTA JA RIKKOMISTA, PELIKUVIOT OVAT RAKENNELMIA ja OTTELU ON RAKENNELMA. Tällaiset metaforat korostavat jääkiekon pelitaktiikoiden suunnitelmallisuutta ja sen tärkeyttä.

6. ELÄVÄ OLENTO

Elollisen olennon käyttämistä metaforan lähdealueena voidaan kutsua personifikaatioksi (Kövecses 2002: 35). Esimerkiksi autoja voidaan elollistaa puhumalla autojen perhesuhteista (”*Lapsi on selvästi isänsä AC-Cobran näköinen, vaikka tekniikka onkin äidiltä, eli Ford Taunukselta*”), niiden ruumiillisuudesta (”*Carinalle on tehty lievä face-lift*”) tai persoonasta (”*Kun AX pyrki olemaan vaatimaton ja askeettinen perusauto - -*”) (Arola 1998: 73–77). Elävää olentoa tai ihmiskehoa käytetään usein metaforan lähdealueena, koska se luonnollisesti on ihmiselle hyvin tuttu ja konkreettinen. Ihmiskehon eniten metaforisesti hyödynnettyjä osia ovat esimerkiksi sydän, luusto, pää, kasvot ja selkä. (Kövecses 2002: 16.)

6.1. Joukkuetta kuvaavat metaforat

Joukkue on yksi, pienistä osista koostuva, elävä organismi. Yhden osan eli pelaajan loukkaantuminen, epäonnistuminen tai onnistuminen vaikuttaa usein koko joukkueeseen. Tällainen joukkueen rakentuminen tulee esille tässä luvussa. Myös Suomela (1998: 45) toteaa, että joukkueen personifointi on hyvin yleistä. Siitä kerrotaan yhtenä olentona, joka tekee asioita (mp).

(141) Suomi siirtää pikkuhiljaa kentälle *ykkösnyrkkiään*. (MM09, SLO, välisarja, 2)

(142) Kanadalla on todella vaarallinen *ykkösnyrkki*. (MM09, CAN, jatkosarja, 1)

Esimerkeissä 141 ja 142 joukkue nähdään olentona, jolla on nyrkit. *Ykkösnyrkkit* viittaavat joukkueiden ykkösketjuihin. Pelaajaketjut ovat siis nyrkkejä, joilla vastustajaa lyödään.

(143) Ajassa viisikymmentäkaksi viisikymmentäneljä Leijonan *selkäranka* katkeaa. (MM07, CAN, loppuottelu, 3)

(144) Nyt ei löydy sitä *selkärankaa* enää, jolla saataisiin peli pyörimään. (MM14, USA, alkusarja, 3)

(145) Näyttää siltä, että Leijonan *selkä kyllä kestää*, kun myrskyvaroitus on nyt annettu. (MM13, SLO, puolivälierä, 1)

Joukkueella on myös selkäranka. Selkärankaa voidaan pitää metaforana henkiselle kestävyydelle tai luonteenlujuudelle. Esimerkeissä 143 ja 144 on selvää, ettei ottelua voida enää voit-

taa, joten joukkueen henkinen selkäranka katkeaa. Joukkue ei enää pysty nousemaan pystyyn. Esimerkissä 145 taas vastustaja on pelannut vahvasti, mutta Suomen joukkue ei ole antanut periksi, vaan se on taistellut vastaan. Suomen joukkueen selkä on siis kestänyt vastustajan yritykset, ja se on pysynyt pystyssä vaikeuksista huolimatta.

(146) Yhdysvallat on kyllä lyönyt suoraan *leukaan*. (MM13, USA, pronssi, 1)

(147) Jenkit lyödään aivan *polvilleen*. (MM13, USA, pronssi, 3)

(148) Suomi on menettänyt täysin *kyntensä*. (MM13, SLO, puolivälierä, 3)

(149) Sinnikkäästi Venäjä punnertaa *niskaan* koko ajan. (MM11, RUS, jatkosarja, 3)

Joukkueen erilaiset ruumiinosat ovat esillä myös esimerkeissä 146–149. *Leukaan* lyömisellä viitataan täydelliseen tyrmäysiskuun. Yhdysvallat on ottanut hallinnan ottelusta ja johtaa jo kahdella maalilla (146). *Polvilleen* lyömisessä on kyse myös tietynlaisesta tyrmäysiskusta. Suomi on ottelun kolmannessa erässä saanut Yhdysvaltojen kahden maalin johdon kiinni, ja se on saanut Yhdysvaltojen joukkueen menettämään otteen pelistä. Yhdysvallat on siis Suomen edessä alistuneessa tilassa (147). Esimerkissä 148 *kynsien* menettämisellä viitataan taistelutahdon menettämiseen. Esimerkissä 149 Venäjä pyrkii koko ajan pääsemään valta-asemaan ottelussa; se pyrkii pääsemään Suomen yläpuolelle. Ilmaus onkin tiiviissä yhteydessä fraasin *olla niskan päällä* kanssa.

(150) Yhdysvallat on tullut todella kovalla *sykkeellä* tähän peliin. (MM12, USA, alkusarja, 1)

(151) Yksi *syömähammas* on hyökkäyksestäkin pois. (MM10, RUS, välisarja, 2)

(152) Datsjuk on ilman muuta tämän ketjun *aivot*. (MM10, RUS, välisarja, 1)

Esimerkissä 150 Yhdysvaltain joukkuetta verrataan elävään organismiin, sillä joukkueella on sykkivä sydän. *Kovalla sykkeellä* viittaa Yhdysvaltain pelinopeuteen ja -energiaan. Esimerkissä 151 yksi Suomen puolustajista on loukkaantunut ja yksi hyökkääjistä on siirretty pelaamaan puolustusta. Joukkueen hyökkäyskalustosta siis puuttuu yksi pelaaja eli *syömähammas*. Esimerkissä 152 yksittäiseen ketjuun viitataan yhtenä elävänä organismina. Yksi tämän ketjun pelaajista on selvästi muita älykkäämpi ja taktisesti etevämpi, joten häntä kuvataan ketjun *aivoiksi*.

(153) Suomi on tehnyt pieniä *kosmeettisia* muutoksia. (OLYMP10, USA, välierä, 2)

(154) Yhdysvallat tekee tällaisen *kosmeettisen* muutoksen ja antaa Tim Thomasille mahdollisuuden tulla maalille. (OLYMP10, USA, välierä, 3)

Kosmeettinen tarkoittaa jotain ihmisen ulkonäköön liittyvää; tässä tapauksessa *kosmeettiset muutokset* liittyvät joukkueen pieniin muutoksiin. Kosmeettisiksi muutokset voidaan ajatella siksi, etteivät ne vaikuta suuresti joukkueen toimintaan. Esimerkissä 153 Suomi on vaihtanut parin pelaajan ketjupaikkaa, mutta muutos ei vaikuta pelitaktiikkoihin. Esimerkissä 154 Yhdysvallat johtaa Suomea ottelussa kuudella maalilla, joten niin sanotun kakkosmaalivahdin käyttäminen kolmannessa erässä ei tule vaikuttamaan enää Yhdysvaltain ottelumenestykseen.

Joukkue voidaan nähdä yhtenä olentona, joka rakentuu pelaajista. Kun joukkue personifoidaan yhdeksi olennoiksi, on sen toiminta osastensa summa. Pelaajilla on tässä ”joukkueolenossa” oma tehtävänsä. Joku voi olla joukkueen nyrkit, toinen taas aivot. Joukkue myös koee onnistumiset ja epäonnistumiset yhtenä kokonaisuutena, sillä on yhteinen selkäranka, joka pitää sen pystyssä. Käsittemetaforalle JOUKKUE ON ELÄVÄ OLENTO voidaan alametaforiksi hahmotella esimerkiksi PELAAJA ON AIVOT, KESTÄVYYS ON SELKÄRANKA.

6.2. Ottelun kulkua ja pelaamista kuvaavat metaforat

Myös ottelua ja pelaamista voidaan kuvata elävänä olentona. ”Otteluolennon” ja ”pelaamisolennon” toimiin ja tunteisiin vaikuttaa tiiviisti joukkueiden toiminta. Jääkiekko-ottelu ja jääkiekon pelaaminen ovat abstrakteja asioita. Abstraktien asioiden kuvaaminen personifikaation avulla auttaa meitä ymmärtämään niitä hieman paremmin (Kövecses 2002: 35).

(155) Kahdeksan ja puoli minuuttia ottelun kolmas erä *vanhentunut*. (MM11, RUS, loppuottelu, 3)

(156) Vain viisikymmentäkahdeksan sekuntia ehtii peli *vanhentua*. (MM13, USA, pronssi, 1)

(157) Kolme ja puoli minuuttia on erä *vanhentunut*. (MM14, USA, alkusarja, 3)

Ottelun elollisuuteen viittaa esimerkeissä 155–157 esillä oleva *vanhentua*-verbi. Vanhentumisesta puhutaan yleensä silloin, kun puhe on elollisesta olennoista tai orgaanisesta aineksesta.

ta. Tässä vanhentuminen viittaa ottelu- tai eräajan kulumiseen. Mitä pidemmällä erä on, sitä vanhemmaksi se ajatellaan. Kun erän tai ottelun aika loppuu, on se ohitse eli kuollut.

- (158) Pronssiottelussa *kaatui* yhdeksänkymmentäneljä Venäjä, tuhatyhdeksänsataayhdeksänkymmentäkahdeksan pronssiottelussa *kaatui* Kanada. (OLYMP10, SLO, pronssi, ls.)
- (159) Siitä lähtee seuraava hyökkäys, joka kuitenkin *kaatuu* tähän tilanteeseen... tähän taklaukseen. (MM12, USA, alkusarja, 1)
- (160) Tässä näyte siinä, miten *haavoittuvainen* on myös Venäjän puolustus. (MM10, RUS, välisarja, 1)

Häviämistä voidaan kuvata *kaatumiseksi*, kuten esimerkissä 158. Joukkue häviää yhtenä olentona, joten häviäminen voidaan kuvata koko joukkueen yhteisenä kaatumisena. Pelaaminen ja pelitaktikat voidaan myös nähdä elävänä olentona. Esimerkissä 159 hyökkäyskuvio epäonnistuu, joten se siis *kaatuu*. Hyökkäyksen tulisi liikkua sujuvasti eteenpäin ja sen kaatuminen merkitsee sitä, ettei eteneminen voi enää jatkua. Esimerkissä 160 Venäjän puolustuspeliä käsitellään elävänä olentona. Tässä kyse ei siis ole puolustavista pelaajista vaan nimenomaan puolustuksen pelitaktikasta. Puolustuksen pelaajat eivät siis kirjaimellisesti *haavoitu*, vaan kyseessä on pelitilanne, jossa suomalaishyökkäys pääsee puolustuksen ohi maalintekopaikalle. Näin suomalaishyökkäys siis *haavoittaa* Venäjän peliä.

- (161) Ja tähän maali, niin saadaan ihan uutta *sykettä* tähän otteluun. (MM14, RUS, loppuottelu, 3)
- (162) Toivotaan, että sama *syke* pysyy yllä! (MM10, USA, alkusarja, 2)

Myös esimerkeissä 161–162 pelaamista kuvaillaan elävänä olentona. Pelaamisen *sykkeellä* viitataan pelienergiaan. Joukkueet pelaavat peliään hyvällä energialla ja lujaa. *Syke* viittaaakin siihen, että joku tai jokin on elossa. Mitä suurempi syke on, sitä kovemmin tai vauhdikkaammin tämä elollinen olento tekee töitä tai liikkuu.

- (163) Viimeistely *ontuu* edelleen. (MM10, USA, alkusarja, 2)
- (164) Maali on edelleen pois paikoiltaan, joten siksi tämä homma vielä täällä *seisoo*. (MM13, SLO, puolivälierä, 1)

Esimerkeissä 163 ja 164 pelaaminen ja ottelun kulku ovat liikkumista. Kun pelikuviot onnistuvat, peli liikkuu sujuvasti eteenpäin. Myös ottelun eteneminen nähdään liikkumisena. *Ontuminen* tarkoittaa loukkaantuneen olennon hidasta ja vaikeaa liikkumista. Esimerkissä 163 pelin viimeistely on hidasta ja kömpelöä, näin se rinnastuu *ontumiseen*. Esimerkissä 164 *sei-*

sominen viittaa paikallaanoloon. Voidaan ajatella, että silloin kun mitään ei tapahdu ja ottelun aika ei kulu, ottelu *seisoo* paikallaan.

Pelaaminen ja ottelu nähdään esimerkeissä 165 ja 166 elollisina olentoina, koska niillä on asentoja ja ilmeitä.

(165) Kyllä Slovakian peli on selvästi *ryhdistäytynyt* tähän toiseen erään. (MM13, SLO, puolivälierä, 2)

Esimerkissä 165 Slovakian pelaaminen on ollut laiskanlaista ja huolimatonta ensimmäisessä erässä, mutta toisessa erässä joukkue on pelannut parempaa ja terävämpää peliä. Aiemmin Slovakian peli on siis kulkenut laiskasti hartiat lypsyssä, mutta nyt se on *ryhdistäytynyt*.

(166) Pelin *ilme* on kuin salaman iskusta muuttunut. (MM13, USA, pronssi, 3)

Esimerkin 166 tilanteessa hallinta-asema ottelussa on vaihtunut. Se, miltä peli näyttää ja millaisen vaikutelman se antaa, on siis muuttunut. Tähän muutokseen viitataan *ilmeellä*. Myös ihminen näyttää erilaiselta ja antaa itsestään erilaisen vaikutelman muuttamalla ilmetään.

(167) Kyllä Yhdysvaltain pelistä on nyt kadonnut se pahin *kiima*. (MM12, USA, alkusarja, 2)

(168) Ilman muuta tästä Suomen pelistä puuttuu hekuma ja *kiima* ihan kokonaan. (MM13, USA, pronssi, 2)

Sana *kiima* tarkoittaa eläimen määrääikaista paritteluhalua ja toisinaan myös ihmisen vahvaa sukupuoliviettä (KS s.v. *kiima*). Esimerkeissä 167 ja 168 pelaaminen personifioidaan viittaamalla siihen, että pelissä on *kiimaa*. Pelin *kiima* tarkoittaa voitontahtoa ja intohimoista pelaamista. Kun yllä olevissa esimerkeissä mainitaan *kiiman* puuttuminen, viitataan pelaamisen laiskuuteen ja pelaajien haluttomuuteen.

Ottelun ja pelaamiseen hahmottaminen eläväksi olennoksi antaa niille inhimillisiä ominaisuuksia, kuten sydämen sykkeen, haavoittuvaisuuden ja vanhentumisen. Personifioinnilla kuvataan ottelun etenemistä ja tilannetta sekä pelin kulkua ja sen toimivuutta.

7. TAIDE JA VIIHDE

Pohjois-Amerikassa jääkiekkoa varten alettiin rakentaa suuria areenoita 1920-luvulla, jolloin jääkiekko kytkeytyi tiiviisti show-bisnekseen ja pikkuhiljaa muuttui osaksi sitä (Jokisipilä 2014: 59). Jääkiekko on näyttävä laji, ja sitä katsotaan myös sen viihdearvon vuoksi. Erilaiset taiteet ja viihde toimivatkin melko taajaan jääkiekon metaforien lähdealueina. Suomelan (1998: 43) mukaan taidetta ja viihdettä hyödyntävät metaforat korostavatkin juuri pelin viih-teellisyyttä.

Tässä luvussa käsittelen jääkiekkoa näyttämötaiteina, musiikkina, sirkuksena ja tivolina. Sen lisäksi käsittelen metaforia, jotka rinnastavat pelaajat taiteilijoihin..

7.1. Näyttämötaiteet

Yhtä jääkiekon viihhteellistä aspektia kuvataan näyttämötaiteiden metaforilla. Yleisö tahtoo viihtyä niin teatterissa kuin jääkiekko-ottelun katsomossa. Kuten lavallakin on kentällä yh-teen hitsattu joukko ihmisiä, joilla on yhteinen päämäärä. Näytelmiä ja jääkiekkoa yhdistää myös se, että kokonaisuuden on tarkoitus olla mahdollisimman koherentti.

(169) Huikaiseva *näytelmä* tästä on tullut nyt jo. (OLYMP10, SLO, pronssi, 3)

(170) Se oli sellainen *Leijona-näytelmä* tällä kertaa ja se *näy-telmä* päättyy Leijonien voittoon. (MM09, CAN, jatko-sarja, ls.)

(171) Nyt lähtee *jännitysnäytelmän* osa numero kolme käyn-tiin. (MM10, USA, alkusarja, 3)

(172) *Jännitysnäytelmähän* tästä jälleen rakentui. (MM13, SLO, puolivälierä, 1)

Jääkiekko-ottelu ja näytelmä voivat olla samalla tavalla tunteita herättäviä. Niiden asetelma on myös samankaltainen; yleisö tulee katsomaan, mitä näyttämöllä tai kentällä tapahtuu (169 ja 170). Jääkiekko-ottelusta puhuminen jännitysnäytelmänä ei ole yllättävää, sillä useimmat kansainvälisten turnausten ottelut ovat jännittäviä. Etenkin kun kyseessä on ottelu, joka pela-taan niin sanottujen jääkiekon huippumaiden kesken, sillä silloin ottelu on usein myös melko

tasaväkinen. Kielitoimiston sanakirjan (KS v.s. *jännitysnäytelmä*) mukaan *jännitysnäytelmää* käytetäänkin usein vain kuvallisesti (171 ja 172).

Trilleri tarkoittaa samaa kuin jännitysnäytelmä, mutta sitä käytetään useimmiten esimerkiksi kirjan tai elokuvan genren kuvauksena. Trillerille tyypillisiä piirteitä on erittäin tiivis tunnelma loppuun saakka. Niin myös esimerkeissä 171–173. Kaikki esimerkit ovat mitaliotteluista, jotka ovat jo lähtökohtaisesti tiivistunnelmaisia. Joukkueet ovat hyvin tasaväkisiä, joten molemmilla on mahdollisuus mitaliin.

(173) Huikea *trilleri* tästä on tulossa, Leijonat järjestää huikean *trillerin*. (MM13, USA, pronssi, 3)

(174) Näin tästä tulee *trilleri* vailla vertaa! (OLYMP10, SLO, pronssi, 3)

(175) Takana jälleen yksi Suomen kiekkohistorian kuumimpia *trillereitä*. (OLYMP10, SLO, pronssi, 3)

Esimerkin 173 pronssiottelu Yhdysvaltoja vastaan on juuri menossa jatkoajalle, ja esimerkiksi 174 Suomi saa rangaistuksen kolmannen erän loppupuolella, kun peli on vielä tasoissa. Esimerkin 175 tilanteessa Suomi on juuri voittanut pronssiottelun kahden maalin takaa-ajoasemasta ja voittomaalit on saatu tehtyä vasta aivan kolmannen erän lopussa. Yleisö on siis saanut jännittää alusta loppuun saakka.

(176) Tämä *spektaakkeli* jatkuu Venäjän ylivoimalla. (MM10, RUS, välisarja, 2)

(177) Venäjä kohtaa puolivälierässä Kanadan, siitä tuleekin yhdenmukainen *spektaakkeli*. (MM10, RUS, välisarja, 3)

Spektaakkeli on suureellinen näytelmä tai tapahtuma. Yllä olevissa esimerkeissä otteluista puhutaan spektaakkeleina, sillä ne ovat turnausmenestyksen kannalta tärkeitä. Etenkin esimerkiksi 177 viitattu Venäjän ja Kanadan välinen ottelu voidaan ajatella suurena spektaakkeleina, sillä yleisesti ollaan sitä mieltä, että nämä kaksi jääkiekkomaata ovat maailman parhaita. Niiden kohtaaminen on turnauksen missä tahansa vaiheessa kiinnostava kohtaaminen.

(178) Tämä *näytelmä* on ohi. Tästä syntyi vain heikko *musikaali*, ei edes *operetti*. (OLYMP10, USA välierä, 3)

Esimerkissä 178 kyseessä on ottelu, jonka Suomi hävisi 6–1. Tästä ottelusta siis syntyi vain *heikko musikaali*. Heikon musikaalin luomiseen ei tarvita taitoa, ja lopputulos on usein kiu-

saannuttava. *Operetissa* voidaan jo ajatella olevan yritystä, ja tuloskin on jo parempi, vaikka esimerkiksi oopperan kaltaista suureellisuutta ei ottelussa vielä olisikaan.

(179) Nyt pitää saada tämä *ooppera* loppuun! (OLYMP10, SLO, pronssi, 3)

Esimerkki 179 on ottelusta, jossa pelataan pronssimitalista ja kolmannessa erässä peli on tasan. Jos edellisessä esimerkissä ottelusta ei syntynyt edes heikkoa musikaalia, niin esimerkin 179 ottelu on tarjonnut yleisölle taidokkaita suorituksia ja jännittäviä käänteitä. *Ooppera* on siis taidokkaan ja onnistuneen ottelun metafora, sillä oopperassa esiintyminen tai oopperan säveltäminen vaatii tekijältään taitoa.

(180) No niin, tästä rakastavaisten *toiseen näytökseen*. *Puitteet* on luonut kansainvälinen jääkiekkoliitto, *libreton* ovat rakentaneet Jalonen ja Marts. (MM11, SWE, loppuottelu, 2)

Jääkiekko on tässä kolmenäytöksinen esitys lähes mitä tahansa oopperasta balettiin. *Puitteet* voidaan ajatella tarkoittavan estradia ja lavasteita, jotka tälle *näytökselle* on tarjonnut jääkiekkoliitto. *Libreton*² ovat luoneet joukkueiden valmentajat, Jukka Jalonen ja Per Mårts, kumpikin omalle joukkueelleen. Jääkiekko-ottelulle ei suoranaista käsikirjoitusta voi kirjoittaa, mutta tutkimalla vastajoukkueen edellisiä otteluita ja oman joukkueen heikkouksia ja vahvuuksia on mahdollista luoda erilaisia tilanteita ja ratkaisuja niihin. Valmentaja on tämän esityksen käsikirjoittaja, vaikka jääkiekko-ottelu on ehkä pikemminkin tarkkaan harkittu improvisaatio. Vaikka todellista käsikirjoitusta ei olisikaan, on esitystä silti harjoiteltava, ja improvisaatiokin toimii tietynlaisten sääntöjen mukaan.

(181) Maaleja tarvitaan, se on *käsikirjoituksessa* tullut jo selväksi. (MM11, CZE, alkusarja, 2)

(182) Yhdysvallat selvästi jäädyttää nyt peliä ja yrittää päästä pelin *juoneen mukaan*. (MM10, USA, alkusarja, 2)

(183) Turnaukseen mahtui koko *draaman kaari*! (OLYMP10, SLO, pronssi, ls.)

Paitsi librettoon, voidaan jääkiekko-ottelun etenemistä verrata myös *käsikirjoitukseen*. Käsikirjoituksesta selviää, kuinka näytelmän tulisi edetä. Samoin voidaan ajatella, että yleisesti

² *Libretto* on oopperan kirjallinen teksti, joka on kirjoitettu säveltäjälle sävellettäväksi (Osborne & Lampila 1984: 256–266).

jääkiekon *käsikirjoitukseen* kuuluu maalien teko, siinä missä näytelmään vaikkapa repliikit (181). *Pysyä juonessa mukana* on sanonta, joka tarkoittaa tilanteen tajuamista (KS s.v. *juoni*). Esimerkissä 182 Yhdysvaltain joukkue koettaa päästä ottelun juoneen mukaan eli tilanteen tasalle. Esimerkin 183 tilanteessa puhutaan Suomen joukkueen turnausmenestyksestä. Välillä on mennyt hyvin ja välillä huonosti, mutta joukkue selvisi vaikeuksista huolimatta pronssimitalille saakka.

Jääkiekkoselostusten esittävää taidetta lähdealueenaan käyttävät metaforat kuvaavat jääkiekon viihteellisyyttä, ottelun jännitystä ja myös ottelun rakennetta ja suunnitelmallisuutta. Jääkiekko-ottelua verrataan erilaisiin esittäviin taiteisiin aina näytelmästä ja musikaalista oopperaan. Jokaisesta tulee hieman erilainen mielikuva. Jääkiekko-ottelua kuvaillaan myös trilleriksi ja speaktaakkeliksi, joita käyttämällä selostaja tiivistää helposti ottelun tunnelman. Libretoilla ja käsikirjoituksella viitataan ottelun ja turnauksen suunnitteluun, kun taas juoni ja draaman kaari ovat metaforia ottelun ja turnauksen tapahtumille.

Näyttämötaiteisiin liittyviä käsittemetaphoria ovat siis JÄÄKIEKKO ON NÄYTTÄMÖTAIDETTA, jonka alametaphoria ovat JÄÄKIEKKO ON NÄYTELMÄ, JÄÄKIEKKO-OTTELU ON OOPPERA, JÄÄKIEKKO-OTTELU ON MUSIKAALI JA JÄÄKIEKKO-OTTELU ON OPERETTI. Lisäksi voidaan löytää metafora VALMENTAJA ON KÄSIKIRJOITTAJA.

Häärän (1988: 66–67) aineistossa esittäviin taiteisiin liittyvät metaforat ovat hyvin pieni ryhmä. Hänen esimerkkinsä liittyvät lähinnä *pelijuoneen* ja *teatteriin*, jota käytetään yleiskielestä tutussa metaforisessa merkityksessä. Voidaankin siis päätellä, että vuosien saatossa esittäviin taiteisiin liittyvistä metaforista on tullut melko produktiivinen ryhmä, jossa syntyy myös melko innovatiivisia tai luovia metaforia.

7.2. Musiikki

Jääkiekkoukkueessa ja musiikin soittamisessa jokaisella on oma tehtävänsä, ja jokaisen panos on luomassa harmonista kokonaisuutta. Ei siis ole ihmeäkään, että selostuksista löytyy musiikkia hyödyntäviä metaforia. Myös ottelun tunnelmaa ja niin sanottua peli-ilmettä on mahdollista kuvata musiikkia lähdealueena käyttäen.

Jääkiekkjoukkue tai sen sisällä oleva ketju on orkesteri (184–185). Orkesterissa jokaisella on oma instrumentti ja jokaisella instrumentilla on tehtävänsä musiikin synnyssä. Ilman joi-tain instrumentteja kappaleesta ehkä puuttuisi jotain. Myös jääkiekkjoukkueessa on kaikilla oma roolinsa, ja jos joku ei suoriudu, jää ottelu vajavaiseksi.

- (184) Siellä on koko *venäläisorkestra* paikalla! (MM11, RUS, välIERä, 1)
- (185) Suomi tulee tällä hetkellä koko *orkesterin* voimin Slo-vakian kimppuun. (MM10, SLO, välisarja, 2)
- (186) Suomi on pistänyt *uuden orkesterin* pelaamaan tätä pe-liä. *Uusi orkesteri* pistää siellä *uuden sovituksen* myös-kin päälle. (MM09, CZE, alkusarja, 2)

Esimerkeissä 184 ja 185 viitataan pelaamiseen koko joukkueen voimin. Kaikki pelaajat ovat paikallaan rakentamassa kuvioita ja hyökkäämässä vastustajan maalia kohti tai puolustamassa omaansa. Esimerkissä 186 Suomi on vaihtanut pelaajia kentällä, eli siellä on nyt *uusi orkeste-ri*. He pelaavat eri taktiikalla ja eri tavalla kuin edellinen ketju, joten pelistä muodostuu *uusi sovitus*.

- (187) Sieltä tulee Niko Kapanen ja *kapellimestari* pistää kie-
kon päätyyn. (MM09, CZE, alkusarja, 3)
- (188) Mezei jakaa kiekon Zuroville, joka todellinen *kapelli-
mestari* Slovakian joukkueessa on. (MM13, SLO, puo-
livälIERä, 3)
- (189) Kiekko Koivulle, joka hoitaa niitä *kapellimestarin* teh-
täviä. (OLYMP10, SLO, pronssi, 3)

Jos joukkue tai ketju on orkesteri, on jonkun oltava kapellimestari, joka johtaa joukkonsa kuvion tai ottelun loppuun (187–189). *Kapellimestari* on joko jonkin erityisen taidonnäytteen esittänyt pelaaja tai mahdollisesti hän on ansioitunut joukkueen johtamisessa ja kuvionraken-tamisessa, tai molempia. Selostuksissa ei *kapellimestarilla* viitata valmentajaan, vaikka juuri hänen asemansa voisi ajatella olevan eniten kapellimestarin kaltainen. Kyse on kuitenkin enemmän käytännön tasosta. Myös Häärän (1988: 64–65) *kapellimestariin* viittaavat metafo-rat olivat melko yleisiä.

- (190) Tulee kyllä sellainen maali, että täytyy pistää *jazziksi* kohta. (MM11, RUS, välierä, 3)
- (191) Samat *sävelet* Laakson vetoon, ohi menee. (MM13, USA, pronssi, 2)
- (192) Nyt tarvitaan sitä slaavilaista *kitarataituria*, joka voisi *virittää* tämän joukkueen uudelleen. (MM13, SLO, puolivälierä, 1)

Esimerkin 190 tilanteessa Suomi tekee hienon maalin, joka vie joukkueen johtoon. Jazz mielletään usein iloiseksi ja eloisaksi musiikiksi, joten maalista ilahtumista voidaan verrata jazzin soittamiseen tai sen tahtiin tanssimiseen. Häärän (1988: 66) aineistossa vastaavanlaiseen tilanteeseen ja tunnelmaan viitataan *rumballa* ja *svengaamisella*. Esimerkissä 191 maalia kohti menevää laukausta verrataan *samat sävelet* -metaforalla edelliseen, myös epäonnistuneeseen yritykseen. Laukaus on siis samanlainen kuin edellinenkin, jos se olisi musiikkia, se kuulostaisi samalta. Ilmaus *samat sävelet* voidaan nykyisin tulkita idiomiksi, mutta se on kuitenkin metaforalähtöinen. Esimerkissä 192 Slovakian joukkue ei osaa pelata se on kuin epävireinen soitin. Soittimen taidokkaaseen virittämiseen tarvitaan usein ammattilainen, ja niin Slovakian joukkuekin tarvitsisi jonkun, joka saisi sen pelin taas toimimaan.

Musiikkiin liittyvät metaforat korostavat joukkueena pelaamista, yksittäisen pelaajan asemaa joukkueessa ja pelin yleistä tunnelmaa. Näistä voidaan löytää esimerkiksi metaforat JOUKKUE ON ORKESTERI, PELAAJA ON KAPELLIMESTARI ja JOUKKUE ON SOITIN.

7.3. Muu viihde

Jääkiekkoselostuksissa käytetään hyödyksi myös sirkukseen ja tivoliin sekä nukketeatteriin liittyviä metaforia.

- (193) Näistä pitäisi *taikurin* pistää kiekko häkkiin. (MM13, USA, pronssi, 1)
- (194) Entinen huippupelaaja Knutsen [valmentaja] *on taikonut* Vålerengan jo kahteen kertaan Norjan mestaruuteen. (MM09, NOR, alkusarja, 1)
- (195) Jan Filc [valmentaja] on nyt laittanut *taikurinhattuun* kokoonpanot ja tempaissut ne uusiksi. (MM09, SLO, alkusarja, 1)

Esimerkissä 193 pelaajaan viitataan *taikurina*. Taikuri pystyy ihmeellisiin temppuihin, ja niin on tämä pelaajakin toisinaan pystynyt. Nyt häneltä odotetaan samanlaisia suorituksia vaikeissa tilanteissa. Myös esimerkissä 194 on taikuri. Knutsen on valmentajana voittanut joukkueensa kanssa kahteen kertaan Norjan mestaruuden. Kyseinen joukkue ei ennen hänen valmentajakauttaan ole voittoon pystynyt, joten Knutsenin teosta puhutaan taikomisena. Samoin esimerkissä 195 valmentajaan viitataan taikurina. Hän on uusinut Slovakian joukkueen ketjukokoonpanot, ja koska taikatempusta on kyse, tulos on tietysti positiivinen. Uudet ketjut toimivat edellisiä huomattavasti paremmin.

(196) Rinne isokokoisena maalivahtina pystyy aikamoisiin *akrobaattitorjuntoihin*. (MM09, NOR, alkusarja, 3)

Maalivahdin torjumisliikkeistä puhutaan esimerkissä 196 *akrobatiana*. Torjuessaan maalivahdit joutuvat hyppimään puolelta toiselle, syöksymään nopeasti ja liikkumaan muutenkin ketterästi isoissa varusteissaan. Torjunnat ovat usein näyttävän näköisiä, ja katsojat jännittävät, onnistuuko torjunta. Samoin on akrobatiassa: liikkeet ovat näyttäviä, ja yleisö jännittää akrobaatin puolesta.

(197) Ruotsalaispuolustajat pyörivät kuin *marionetit* ympäriinsä, kun Suomi-poika tulee villisti päälle joka puolelta. (MM11, SWE, loppuottelu, 3)

Marionetti on naruista ohjailtava nukke, ja sellaisiin ruotsalaispuolustajia verrataan esimerkiksi 197. Puolustus on siis täysin suomalaispelaajien vietävissä, eikä heillä ole mitään mahdollisuutta ottaa peliä haltuun.

(198) Kun kerran *tivoli* on saatu taas päälle, niin eiköhän jatketa samalla kaavalla, samalla käsikirjoituksella. (MM10, SLO, välisarja, 2)

(199) On sellainen *karuselli* kyllä että... Tietysti itsellä kun on niin armottoman tuo tasapainoasti, että jos tuohon *karuselliin* joutuu, niin ei okness... Voisi olla, että paha olo tulisi jo kolmannella kierroksella (MM11, SWE, loppuottelu, 1)

Esimerkit 198 ja 199 rinnastavat jääkiekon tivoliin. Tivolissa on paljon vauhdikkaita laitteita ja meininkiä, joten jääkiekon tunnelma rinnastuu tivoliin. Esimerkin 199 *karuselli* taas viittaa ylivoimapeliin, jonka liike on useimmiten hyvin pyörivää. Ylivoimapelin vauhti on myös aika kova, joten viittaus nopeasti pyörivään karuselliin on vallan sopiva.

Luvun viihdemetaforista voidaan löytää alametaforat PELAAJA ON TAIKURI, VALMENTAJA ON TAIKURI, MAALIVAHTI ON AKROBAATTI, PELAAJA ON MARIONETTI ja JÄÄKIEKKO-OTTELU ON TIVOLI. Nämä metaforat kuvaavat pelaajien taitoja tai asemaa ottelussa. Tivoli- ja karuselli-metaforat taas kuvastavat jääkiekko-ottelun vauhtia, liikettä ja tunnelmaa.

7.4. Pelaajat taiteilijoina

Kun jääkiekosta puhutaan taiteen ja viihteen termein, ovat pelaajat taiteentekijöitä. Heistä myös puhutaan selostuksissa usein taiteilijoina, sekä hyvässä että pahassa.

Yksi tapa kuvata pelaajien onnistumisia on viitata heihin show'na.

(200) Siellä vielä sitä *Jagr-show'ta* näkyvissä. (MM09, CZE, alkusarja, 2)

(201) Nyt siellä on *Tereštšenko-show*. (MM11, RUS, välierä, 1)

(202) Ja sitten näette tätä *Niko Kapanen -show'ta*. (MM09, CZE, alkusarja, 3)

(203) Siinä tulee niin sanottua *Ondrej Pavelec -show'ta*. (MM11, CZE, alkusarja, 3)

Esimerkeissä 200–203 mainitut pelaajat tekevät tai ovat tehneet jotain hyvin onnistunutta. Tšekin Jagr on kokenut ja taitava pelaaja ja pyörittää kiekkoa tavoittamattomasti (200) Venäjän Tereštšenkon mainitsevassa esimerkissä on sama idea (201). *Niko Kapanen -show'lla* viitataan Kapasen tekemään maaliin, joka näytetään uusintana pelikatkolla (200). Esimerkin 201 *Pavelec-show* viittaa torjuntakoosteeseen, jossa näytetään maalivahdin ottelussa tekemiä torjuntia.

Hieman show-metaforan kaltainen on myös *esiintyminen*.

(204) Leo Komarov teki komean *esiintymisen* edellisessä pelissä. (MM09, SLO, alkusarja, 1)

(205) Immosen *esitys* on parantunut huomattavasti tämän turnauksen ajan. (MM09, CAN, jatkosarja, 1)

Siinä missä *show*-metaforat viittaavat yksittäiseen hetkeen ottelussa, viittaa *esiintyminen* pidempi aikaiseen onnistumiseen. *Esiintymisellä* voi viitata joko kokonaiseen otteluun (202) tai vaikka turnaukseen (203).

- (206) Jokinen riistää kiekon kylmästi *maestrolta*, eli Miroslav Satanilta. (MM10, SLO, välisarja, 3)
- (207) *Maestrokin* on päässyt peliin mukaan. (MM11, CZE, alkusarja, 3)
- (208) *[T]aiteilijasielut* ovat siellä taiteilleet kukin hivenen omaan pussiinsa. (MM09, SLO, alkusarja, 2)
- (209) *Supertähden* hermot menivät ja hän huitaisee Juuso Hiestä. (MM10, RUS, välisarja, 2)
- (210) Mitä enemmän *tähdet* alkavat käsiään levitellä, sen parempi Suomelle. (MM11, RUS, välierä, 2)
- (211) Znarok [valmentaja] on tehnyt kyllä Venäjästä joukkueen, laittanut *tähdet* kuriin. (MM14, RUS, loppuottelu, ls)

Pelaajien kutsuminen *taiteilijasieluiksi*, *maestroiksi* tai *supertähdiksi* on selostajalta piikittelyä pelaajien asenteesta. Kaikki pelaajat, joihin näillä nimityksillä viitataan, toki ansaitsevat tulla kehutuiksi, sillä he ovat usein joukkueensa kokeneimpia tai taitavimpia pelaajia. Joukkue ei kuitenkaan toimi niin, että yksilöt pelaavat omaa peliään joukkueesta välittämättä. (205–211.) Esimerkissä 211 kerrotaan, kuinka valmentaja on kuitenkin onnistunut saamaan *tähdet* kuriin, eli joukkue on pelannut kokonaisuutena koko turnauksen ajan, ja siitä heidät palkitaankin maailmanmestaruudella.

Tähteys voi olla toki muutakin kuin piikittelyä, se voi olla ansaittua.

- (212) Siellä on Mikael Granlund, ottelun suuri *tähti*. (MM11, RUS, välierä, 3)

Granlund on ottelussa ansainnut *tähden* (212) aseman pelaamalla hyvin. Hän on tehnyt maalin, maaliin johtavan syötön ja pelannut muutenkin ilmiömäisesti. Kun aiemmin (204–209) oli kyse kielteisestä asenteesta, on Granlundin tähteydessä kyse teoista.

- (213) Kovaltšuk tulee yksin ja *sooloo*, *sooloo* pukkaa, *sooloo* pukkaa. (MM11, RUS, välierä, 3)
- (214) Nyt menee Venäjän peli aivan *sooloiluksi*! (MM11, RUS, välierä, 3)
- (215) *Sooloilullaan* Suomi ei Tšekki-pelaajia pysty yllättämään. (OLYMP10, CZE, puolivälierä, 1)

Voidaan ajatella, että yllä (213–215) käytetään hyödyksi JÄÄKIEKKO ON MUSIIKKIA –käsittemetaforan alametaforia JÄÄKIEKKO-JOUKKUE ON ORKESTERI ja JÄÄKIEKKO ON ORKESTERIMUSIIKKIA tai JÄÄKIEKKO-JOUKKUE ON KUORO ja JÄÄKIEKKO ON KUOROLAULUA. Tällöin syntyy ajatus joukkueen yhdessä toimimisesta. Kun jokainen hoitaa omat tehtävänsä hyvin ja suunnitelmien mukaan, syntyy harmoninen kokonaisuus. Jos yksilöt alkavat esitellä omia taitojaan, katoaa yhteinen harmonia, oli kyseessä sitten jääkiekko-ottelu, kuorolaulu tai orkesterin voimin soitettu musiikki.

Edellä korostuu joukkueen yhteistyö ja se, että harmoninen kokonaisuus on rakennettava yhdessä. Jatkuvat yksilösuoritukset pilaavat kokonaisuuden tasapainon ja ovat lähes varma tapa epäonnistua.

- (216) Joka ikisessä Tšekki-tilanteessa, joka on ollut vaarallinen, Jagr *pääosan* esittäjänä on ollut. (MM09, CZE, alkusarja, 2)
- (217) Maalivahtit totta kai *pääosissa*, kun lähdetään katsomaan vuoden kaksituhattayksi [sic] maailmamestaria. (MM11, SWE, loppuottelu, 1)
- (218) Onpa ollut hienon hieno jääkiekko-ottelu. Ja mikä parasta Leijona-miehistö on ollut siellä toisessa *pääosassa*. Toisessa *pääosassa* on ollut Kanadan joukkue. (MM09, CAN, jatkosarja, 3)

Esimerkissä 216 *pääosassa* on ratkaiseva pelaaja, Tšekin vaarallisissa hyökkäyksissä mukana ollut Jagr. Maalivahtien ajatellaan olevan *pääosissa* (217), sillä he ovat koko ottelun kannalta ratkaiseva pelaaja. Erittäin hyvä maalivahti voi pelastaa keskinkertaisen joukkueen. Esimerkissä 218 *pääosissa* ovat Suomi ja Kanada kokonaisina joukkueina. Kyse on siitä, että peli on ollut tasainen ja molemmat joukkueet ovat tehneet hyvää työtä. Suomi voitti Kanadan loppumetreillä, ja jo se itsessään nostaa Suomen pääosaan tässä ottelussa. Kanadan joukkue ei kuitenkaan pelannut heikosti tai ollut helppo vastus, joten sekin ansaitsee *pääosan*.

- (219) Tässä on kysymyksessä niin sanottu Bolšoi-teatterin ensimmäisen erän esitys, jossa *pääosia* esittää Suomen joukkueesta Leo Komarov ja *sivuosissa* Zaripov, Morozov, Tarasenko, Jemelin ja Nikulin. (MM11, RUS, välierä, 1)

Pää- ja sivuosissa ollaan myös esimerkin 219 tilanteessa. *Bolšoi-teatteri* on suuri venäläinen teatteri, jossa esitetään kaikenlaista taidetta teatterista ja oopperasta balettiin. Teatteri on suurten tunteiden ja klassikkoteosten näyttämö, kuten on myös Suomen ja Venäjän välinen välieräottelu, jonka voittaja pääsee turnauksen loppuotteluun. Venäläiset ovat siis jääneet aivan *sivuosiin*.

- (220) Venäjän iltapäiväpeli osoitti, että silloin, kun joukkueessa alkaa *primadonnat* hyppiä liikaa, niin silloin ollaan väärässä paikassa. Tänään oltiin siis Helsinki Areenassa, vaikka oikea paikka joillekin olisi ollut se kuuluisa *Bolshoi-teatteri*. (MM13, SLO, puolivälierä, 1)

Esimerkissä 220 viitataan balettiin. Venäjän joukkueen tähtipelaajat olivat pelissä sooloilleet eivätkä pelanneet joukkueena, ja Venäjä oli hävinnyt pelinsä. Selostuksessa viitataan pelaajiin primadonnina eli diivailevina tähtinä, joiden pitäisi pikemminkin olla balettiesityksen päätähtinä kuin jääkiekkjoukkueessa.

- (221) Näin tämä ottelu päättyy, tai oikeastaan huipentuu, tämän *venäläisbalettikaksikon* esitykseen, joka on sotkenut tämän ottelun alusta pitäen. (MM08, USA, välierä, 3)

Esimerkissä 221 Suomen joukkueen Anssi Salmela ja USA:n joukkueen David Backes ovat koko ottelun ajan kyräilleet ja taklailleet toisiaan. Loppusummerin soitua joku muu amerikkalaispelaaja taklaa jonkun aivan toisen suomalaispelaajan, mistä syntyy joukkotappelu. Salmela ja Backes käyttävät tilaisuuden hyväkseen ja tappelevat keskenään. Tästä syntyy viittaus *balettikaksikkoon*. Usein ollaan sitä mieltä, että venäläinen baletti on maailman parasta balettia, ja siksi selostuksessa ehkä viitataankin juuri venäläiseen balettiin. Toinen syy voi olla se, että venäläisten ajatellaan pelaavan jääkiekkoa rajuin ottein ja käyttävän nyrkkejä turhankin helposti.

Pelaajia voidaan kuvailla taiteilijoiksi sekä hyvässä että pahassa mielessä. Joukkue on kuitenkin yhteinen työkalu, johon yksittäisiä tähtiä mahtuu harvoin. Jatkuvat yksilösuoritukset voivat pilata koko rakennelman, mutta toisaalta yhden pelaajan oikein ajoitettu yksilösuoritus voi tuoda huipputuloksia. Taiteilijat mielletään usein erittäin taitaviksi siinä, mitä he tekevät. Mielikuva pätee myös jääkiekkokaukalossa. Pelaajat, joita kuvataan taiteilijoiksi, supertäh-

diksi tai maestroiksi, ovat lajinsa parhaita, mutta yksilösuoritukset eivät joukkueurheilussa paljon paina.

8. RAHA-ASIAT

Jääkiekko on isojen rahojen laji. Pelaajien palkat ovat suosituissa liigoissa huimia, ja turnaus-ten järjestämiseen käytetään paljon rahaa. Katsojat hankkivat maksullisia kanavia nähdäkseen reaaliajassa kaikkien liigojen ottelut. He lyövät vetoa otteluiden tuloksista ja ostavat suosikkijoukkueensa oheistuotteita. *Raha* liikkuu myös jääkiekkoselostusten metaforissa. Tässä luvussa käsittelen kahta rahaan liittyvää lähdealuetta. Ensimmäisen luvun metaforat liittyvät talouteen ja rahaan yleensä, ja toinen luku käsittelee uhkapeleihin liittyviä metaforia.

8.1. Talous ja rahaliikenne

Jääkiekon kielessä puhutaan usein pistepörssistä. Liigoissa ja turnauksissa pelaajien menestystä seurataan ja tilastoidaan koko ajan, ja heidät asetetaan paremmuusjärjestykseen. Pelaaja saa pisteen jokaisesta maalistaan ja maaliin johtavasta syötöstään, ja maalivahtien torjuntaprosenttia lasketaan koko ajan.

(222) Suomen joukkueessa on vielä muutamia hyökkääjiä, joilla *pistetili* on avaamatta. (OLYMP10, CZE, puolivälierä, 2)

(223) Nyt pitää myös näissä kovissa otteluissa saada *maalitili* auki. (Olymp10, CZE, 1, puolivälierä)

Esimerkeissä 222–223 viitataan pistepörssiin, mutta merkitys voi olla paljon laajempikin. Esimerkeissä puhutaan nimenomaan siitä, kuinka näiden pelaajien pitäisi olla niin taitavia, että olisi jo pitänyt tehdä otteluissa maaleja. Pelaaja on siis yhtä arvokas kuin hänen tilillään oleva valuutta eli maali- tai syöttöpisteet.

(224) Nämä ovat todella *kalliita* rangaistuksia nämä. Silloin, kun niitä rangaistuksia tulee, niin ne ovat ihan ok, mutta tällaiset rangaistukset *maksavat* MM-loppuottelussa kyllä *liian kovan hinnan*. (MM14, RUS, loppuottelu, 1)

(225) Karalahti epäilee siinä ja se epäily *maksaa* kiekon menetyksen. (MM14, USA, alkusarja, 2)

(226) Aivan naurettavasta tilanteesta Miikka Salomäelle tullut rangaistus *maksaa* Suomelle nyt maalin. (MM14, RUS, loppuottelu, 1)

(227) Eihän se *maksanut* kuin yhden pelin se Ben Bishopin käyttäminen maalilla. (MM13, USA, pronssi, 1)

Esimerkeissä 224–225 epäonnistuminen vertautuu *maksamiseen*. Niin sanotut turhat rangaistukset *maksavat liian kovan hinnan*, sillä alivoimalla joukkue on aina heikoimmillaan, jolloin vastustajan on helppo tehdä maali (224). Esimerkissä 225 epäilemisen hinta on kiekon menettäminen vastustajalle, ja esimerkissä 226 Venäjä tekee ylivoimamaalin, joka on rangaistuksesta maksettava hinta. Yhdysvaltain toinen maalivahti on pelannut yhden hävityn pelin, kun muut pelit on pelannut ja voittanut joukkueen ensisijainen maalivahti. Hinta ei kuitenkaan ollut liian suuri, sillä Yhdysvallat on päässyt turnauksen mitalipeleihin. (227.)

Voidaan siis ajatella, että jokaisella joukkueella on tietyn verran maksukykyä eli pelissä pärjäämistä tai näyttöä osaamisesta ja jokainen epäonnistuminen maksaa jonkin verran eli mahdollisuuden tehdä maali tai ottelu- tai turnausvoiton. Toisinaan nämä epäonnistumiset vievät joukkuetta kauemmas mahdollisesta maalista, ottelun tai koko turnauksen voitosta (224–225), mutta toisinaan riskinotto ja sitä seuraava häviö eivät ole menestyksen tiellä (227).

(228) Siitä rankaisee Venäjä ja *kalliiksi* tulee. (MM14, RUS, loppuottelu, 1)

(229) Voi pojat, kun se oli *kallis* se Schastlivyn maali, mutta vielä tullaan peliin mukaan. (MM07, RUS)

Esimerkeissä 228 ja 229 vastustajan maalit ovat *kalliita*. Esimerkin 228 kuvituksena näytetään hidastuskuvaa Venäjän tekemästä maalista. Silloin katsoja ja selostaja jo tietävät, kuinka peli on jatkunut. Venäjän maali tulee *kalliiksi* siten, että ennen tätä Suomen joukkue on pelannut hyvin ja pärjännyt, mutta maalin jälkeen suomalaisten itsetunto on huonontunut, ja samoin käy heidän pelaamiselleen. Esimerkin 229 tilanne on hyvin samantyyppinen: selostaja muistelee vastustajan maalia, mutta hän toivoo, että *kalliin* maalin hinta pystytään vielä maksamaan ja Suomen joukkue pystyy vielä tasoittamaan.

(230) Siinä saadaan puoli minuuttia *arvokasta* aikaa kulutettua. (OLYMP10, SLO, pronssi, 3)

(231) Suomi ottaa *arvokkaat* kaksi pistettä. (MM08, NOR, alkusarja, ja)

Esimerkissä 230 ja 231 käsitellään arvokkaita asioita. Aika on oikeastaan jääkiekossa aina arvokasta, sillä se loppuu jossain vaiheessa. Kyse on kuitenkin siitä, että Suomi pyrkii kuluttamaan tätä aikaa mahdollisimman paljon tyhjiin pelailuun, sillä se on ottelussa johdossa. (230.) Esimerkissä 231 Suomi voittaa ottelun Norjaa vastaan jatkoajalla ja saa siitä kaksi pis-

tettä turnauspörssiin. Nämä pisteet ovat arvokkaita, sillä niiden perusteella päätetään turnauksessa jatkoon pääsijät.

(232) Maalintekopaikat, kuten sanottu, niitä *tuhlattiin* oikein urakalla tänään. (MM14, USA, alkusarja, 1s).

(233) Siinä pääsee nyt *kuin ilmaiseksi* irtokiekkoon Surovy. (MM09, SLO, välisarja, 3)

Rahaa, kuten myös maalintekopaikkoja, voi myös *tuhlata*. Esimerkin 232 tilanteessa maalintekopaikkoja ei ole käytetty kunnolla hyödyksi ja maaleja ei syntynyt. Slovakian Surovy saa kiekon haltuunsa *kuin ilmaiseksi*, eli kukaan ei ole estämässä häntä (233).

(234) Suomalaisedustus niissä [Sveitsin pääsarjan] tilastoissa on ollut aika kovaa *valuuttaa*. (MM09, NOR, alkusarja, 1)

Myös pelaajalla on jokin arvo. Aiemmin käsittelin pelaajan maalitiliä ja sen yhteyttä pelaajan arvoon yksittäisessä turnauksessa. Esimerkissä 234 viitataan siihen, että pelkkä suomalaisuus tekee pelaajasta arvokkaan Sveitsin pääsarjassa ja siksi hän onkin *kovaa valuuttaa*.

Lähes kaikki jääkiekon talousmetaforat liittyvät joukkueen maksukykyyn. Toiset epäonnistumiset ovat kalliimpia kuin toiset, mutta kaikista joudutaan maksamaan jokin hinta. Voidaan ajatella, että kaikelle on hintansa tai ne ovat valuuttaa joukkueelle. Vastustajan maali tai oma rangaistus on kallis. Maalintekopaikat kannattaa käyttää harkiten ja huolellisesti eikä tuhlaata niitä. Myös pelaajan arvo heijastuu joukkueeseen. Kun pelaajan maalitili tai pistetili on auki, hän tehnyt jo jotain joukkueensa hyväksi ja on täten arvokas. Myös tietty ominaisuus, kuten suomalaisuus, voi nostaa pelaajan arvoa. Mitä enemmän arvokkaita pelaajia joukkueessa on, sitä enemmän joukkueella on näyttöä osaamisestaan eli maksukykyä.

Ruotsin joukkue tarjoaa helpon portin talousmetaforan käyttöön, sillä joukkueen nimi on Tre Kronor.

(235) Nyt pistetään sitten jälleen sinikeltaista väriä tiukalle. Katsotaan kestääkö *kolmen kruunun kurssi* tässä otte-
lussa vai alkaako... *alkaako euro painaa kohta enem-*
män, markka-ajasta on jouduttu luopumaan. (MM11,
SWE, loppuottelu, 1)

Ruotsi on tänä päivänä harvoja eurooppalaisia maita, joka on säilyttänyt oman valuuttansa euron tultua käyttöön. Esimerkin 235 valuutoilla leikittelyllä joukkueita kuvataan maansa

valuutan kautta. Ruotsi on kruunu ja Suomi euro. Markka-aikaan viittaaminen voisi kummuta siitä, että myös suomalainen jääkiekko on uudistunut ja vahvistunut 2000-luvulla, vaikka se onkin kohdannut arvoturnauksissa pelkkiä vastoinkäymisiä sitten vuoden 1995.

(236) [S]iellä ei ole nyt sinikeltaisella mitään mahdollisuuksia. *Kruunun kurssi romahtaa*. (MM11, SWE, loppuottelu, 3)

Esimerkki 236 on kolmannen erän loppupuolelta, jolloin Suomi johtaa ottelua 6–1. Ruotsilla ei ole enää mitään mahdollisuutta nousta ottelun voittoon. *Kruunun kurssi* voi viitata tässä sekä Ruotsin joukkueen totaaliseen jäätymiseen että Ruotsin yleisesti hyvään arvoturnausmenestykseen. Ruotsilla on vahva joukkue: se on pelannut turnauksessa hyvin, mutta häviää kuitenkin Suomelle, joka nuorella joukkueellaan voittaa ylivoimaisesti.

Myös Häärä (1988: 41–42) on käsitellyt talouteen liittyviä metaforia. Hänen tutkimuksessaan talouteen ja rahaa liittyvät metaforat on käsitelty työskentelyn ja palkansaannin kontekstissa. Joitain samoja ilmauksia on havaittavissa (*pistetili* ja *valuutta*), mutta minun aineistoni ei maininnut *lamakautta* tai *tilinauhaa* kertaakaan, Häärän aineistosta nämä molemmat löytyvät. Ajallista muutosta rahaan ja talouteen liittyvissä ilmauksissa siis on. Häärän tutkimuksen aikaan esimerkiksi *markkaan* ja *euroon* liittyvät eivät olleet edes mahdollisia.

8.2. Uhkapelit

Jääkiekon vertaaminen uhkapeliin ei ole tavatonta. Sen voidaan ajatella olevan jopa ilmeistä, kun tiedetään, että jääkiekko on peli, jossa pelataan aina tietyillä panoksilla. Panoksena on yleensä jokin mestaruus ja samalla oman joukkueen, tai jopa kansakunnan, kunnia.

(237) Pelistä näkee, mitkä ovat *panokset*, molemmilla joukkueella *panokset* ovat kovat. (MM10, USA, alkusarja, 2)

(238) *Panokset* ovat huikeat! (MM10, USA, alkusarja, 2)

Kun jollakulla on kovat paineet, suuret riskit ja saavutettavissa suuria voittoja, voidaan puhua kovista panoksista (237 ja 238). Jääkiekossa panoksena voivat olla joukkueen kunnia ja pelaajien henkilökohtainen tulevaisuus. Jokainen pelaaja ja jokainen joukkue haluavat olla parhaita. Minkä tahansa kansallisen tai kansainvälisen turnauksen voitto on aina arvokas sekä koko joukkueelle että yksittäisille pelaajille.

Jääkiekossa voi uhkapelimetäforana toimia esimerkiksi korttipeli, jonka peliväline on korttipakka. Tämä metafora pohjautuu vakiintuneeseen idiomiin *pakka sekaisin*.

- (239) Slovakian päätösprosessissa on *pakka* aika pahasti sekaisin. (MM09, SLO, jatkosarja, 1)
- (240) Suomella on nyt *pakka* aavistuksen verran sekaisin. (MM09, SLO, jatkosarja, 1)
- (241) Ja sitten *pakka* järjestykseen, uusia rankkuja ei kannata ottaa. (MM12, USA, alkusarja, 2)

Esimerkissä 239 puheena on Slovakian joukkueen päävalmentajan valinta ja metaforana PÄÄTÖSPROSESSI ON KORTTIPAKKA. Slovakialle on valittu ehkä hieman kyseenalainen valmentaja mahdollisesti sekavan ja pikaisen päätösprosessin jälkeen. Taustatekijöinä voi olla epätietoisuutta saatavilla olevista valmentajista, henkilökohtaisista mielipiteistä tai henkilösuhteista. Kaikki nämä pienet asiat ja prosessiin osallistuneet henkilöt voi nähdä päätösprosessikorttipakan yksittäisinä kortteina. Kun kaikki ei ole kohdallaan, menee *pakka sekaisin*. Esimerkeissä 240 ja 241 puolestaan Suomen joukkueen peliä verrataan korttipakkaan. Kaikki eivät ole löytäneet paikkaansa, kuviot eivät toimi, ja pelaajien reagoit nopeuskin on huono. Jälleen kerran yksittäiset pienet osat saavat kokonaisuuden sekaisin. Siinä missä esimerkkien 239 ja 240 ilmauksissa käytetään suoraa idiomia, on 241 käytetystä *pakka sekaisin* -idiomista syntynyt tuore metafora.

- (242) Sitten lähtee kuuluisa *ruletti* taas pyörimään. (MM14, RUS, loppuottelu, 2)

Ruletin käyttäminen jääkiekon pelaamisen kuvailuna viittaa siihen, että usein etenkin ylivoimatilanteiden pelikuvioiden liike on pyörivää (242). Tällöin heikompi joukkue pystyy yleensä vain seisoskelemaan keskellä kenttää vahvemman joukkueen pyörittäessä pelikuvioitaan sen ympärillä.

- (243) Väливаара pistää pelin pyörimään. *Siellä pyörii ruletti kuin Las Vegasin illassa*, mutta nyt ollaan kuitenkin Bratislavan illassa ja siellä pyörii *Leijona-show*! (MM11, RUS, välierä, 3)

Esimerkissä 243 uhkapelimetäfora laajenee hieman. Las Vegas on tunnettu uhkapeleistään, joten mielle yhtymä on ilmeinen. Lopun *Leijona-show* on myös viittaus Las Vegasiin, sillä uhkapelien lisäksi kaupungin kasinoilla on usein erilaisia näytöksiä. Käsitemetafora JÄÄKIEKKO ON UHKAPELIÄ laajeneekin siten, että siihen sisältyvät alametaforat TURNAUS ON LAS

VEGAS, OTTELU ON KASINO, PELIKUVIO ON RULETTI, PELAAJAT OVAT UHKAPELAAJIA ja PELAAJAT OVAT ESIINTYJIÄ NÄYTÖKSESSÄ.

(244) Nyt lähtee sitten *ruletti* jälleen pyörimään. Mihin se *ruletti* pysähtyy, nähdään kohta. Pysähtyykö se *päävoittoon* vaiko *mustaan Pekkaan*... (MM12, USA, alkusarja, 2)

(245) Pesonen laittaa *ruletin* jälleen tuttuun tapaan pyörimään. Katsotaan ovatko tässä *oikeat numerot*, vai tulee *lisänumeroita* ja peräti *täysosuma*. (MM13, SLO, puolivälillä, 1)

Esimerkit 244 ja 245 käsittelevät myös ylivoiman pelaamista. Metaforisten aineiden *päävoitto* ja *täysosuma* ovat maali. Esimerkin 244 *musta Pekka* on metafora epäonnistumiselle. Jos korttipelissä jää käteen musta Pekka, häviää automaattisesti pelin. Jos ylivoimalla ei synny maalia, ei kyseessä ehkä suoranaisesti ole häviö mutta hukkaan heitetty mahdollisuus. Esimerkin 245 loton fraasit *oikeat numerot* ja *lisänumerot* viittaavat pelaajakokoonpanoon ja yleiseen pelilliseen onnistumiseen. Jos kaikki menee niin kuin pitääkin, näillä numeroilla eli pelaajilla saadaan täysosuma eli maali.

(246) Sieltä tulee nyt sellainen ”toivotaan, toivotaan” -syöttö, mutta tällä *lottonumerot* vierivät aivan väärään suuntaan. (MM09, SLO, välisarja, 2)

Esimerkissä 246 *lottonumerot* toimii pelillisen onnistumisen metaforana. Pelaaja syöttää toiselle, mutta syöttö epäonnistuu. Syöttöä kuvaillaan sanoin ”toivotaan, toivotaan” -syöttö, ja lototessa ihminen toivoo että numerot osuisivat kohdalleen. Kuten usein lototessakin käy, oikeat numerot eivät vieri pallojen pyörityslaitteesta, ei tässäkään syöttö mene perille.

(247) Siinä on Jerellä nyt *tuhannen taalan paikka* laittaa laatta häkkiin. (OLYMP10, SLO, pronssi, 1)

Esimerkissä 247 pelaaja on *tuhannen taalan paikalla*, eli hänellä on käytännössä varma maalintekopaikka. Sanonta viittaaakin usein siihen, että jokin toiminta onnistuu varmasti, kun toimija vain tarttuu tilanteeseen.

Uhkapelimetaforat korostavat pelin jännitystä, show'ta ja niitä kovia panoksia, joilla otteluita pelataan. Myös jääkiekon liikettä ja yleistä pelinkuvaa on mahdollista kuvailla uhkapelimeforaa käyttäen. Häärän (1988: 59–60) uhkapeleihin liittyvät metaforat mainitaan ainoastaan hyvin lyhyesti, ja ne kuvaavat ainoastaan ottelumenestystä.

9. LUONNONILMIÖT

Luonnonilmiöihin, eläimiin ja lämpötiloihin liittyvät metaforat kuvaavat jääkiekkoselostuksissa esimerkiksi ottelun tunnelmaa, pelaajien ja joukkueiden ominaisuuksia. Käsittelen tässä luvussa ensin erilaisia luonnonilmiöitä, joita esiintyy jääkiekkoselostuksissa sekä ottelun tapahtumien että pelaajien kuvauksena. Sen jälkeen käsittelen eläinmetaforia, jotka kuvailevat pelaajia ja joukkueita. Viimeisessä luvussa tutkin jääkiekon lämpötiloja, jotka voidaan ominaisuuksiltaan toisinaan tulkita luontoon liittyviksi (Kövecses 2002: 19).

9.1. Säätilat ja luonnonvoimat

Luonto- ja säätilametaforat kuvastavat pelin tunnelmaa ja sen erilaisia vaihteita. Myös pelaajia voidaan rinnastaa säätiloihin. Goatly (1997: 63) on esittänyt käsittemetaforan TUNNE ON SÄÄTILA. Esimerkiksi myrsky on suurten tunteiden lähdealueena hyvin yleinen (mp.).

- (248) Leijona on antanut *myrskyvaroituksensa*. (MM14, RUS, loppuottelu, 2)
- (249) Siitä tuli kyllä *myrskyvaroitus* Suomen joukkueelle. (MM08, NOR, alkusarja, 1)
- (250) Kyllä Slovakia on antanut hirmuisen *myrskyvaroituksen* omasta pelistään. (MM13, SLO, puolivälierä, 2)

Myrskyvaroitus esiintyy melko usein jääkiekkoselostuksissa. Esimerkissä 248 Suomi menee Venäjää vastaan pelatussa loppuottelussa johtoon, esimerkissä 249 Norja tasoittaa Suomea vastaan, ja esimerkissä 250 Slovakia pelaa ylivoimalla erittäin taitavasti. *Myrskyvaroitus* on siis näyttö joukkueen pelistä ja siitä, mitä se parhaimmillaan ja vaarallisimmillaan voi olla. Silloin peli tai ottelussa rakennetut tilanteet ovat kuin kova myrsky, josta toisen joukkueen on yritettävä selvitä.

Esimerkeissä 251–252 sääolosuhteita käytetään metaforana ottelumenestykselle ja ottelun tilanteille.

- (251) Tšekki yrittää vielä kerran tulla tämän *pohjoisen puhurin* läpi.
(OLYMP10, CZE, puolivälierä, 3)

Tšekillä on vastassaan erittäin hyvin ja tiiviisti pelaava Suomen joukkue, jonka metaforana tässä käytetään *pohjoista puhuria*. Puolustuksen läpi on vaikea päästä, samoin kuin voimak-

kaassa tuulella on hankala liikkua. *Pohjoisella* viitataan luonnollisesti Suomen maantieteelliseen sijoittumiseen (251).

- (252) Neljäkymmentäkuusi viisikymmentäkuusi *taivaat aukesivat*, kun Korpikoski kavensi kahteen yhteen. Viisikymmentäkolme kaksikymmentäkolme nousi *ukkosmyrsky*, kun Korpikoski tasoitti (MM13, USA, pronssi, ja.)

Esimerkin 252 tilanteessa Korpikoski on tuonut Suomen tasoihin kolmannen erän lopussa Yhdysvaltoja vastaan ja näin saanut pelin vietyä jatkoajalle. Kavennusmaali muuttaa ottelun tilannetta Suomelle paremmaksi ja juuri ennen loppua tulee viimeinen varmistus sille, että ottelua ei vielä ole hävitty. Ensimmäinen muutos tässä säätilassa tapahtuu siis rankkana vesisateena, ja lopulta tasoitusmaalin myötä puhkeaa myrsky.

- (253) *Kylmä norjalainen tuuli puhalttaa* näköjään sillä tavalla, että peli on kaksi kaksi. (MM08, NOR, alkusarja, 1)

Esimerkissä 253 Norja on ylivoimatilanteessa päässyt tasoittamaan pelin. Norjan tasoitusta kuvaillaan *kylmäksi norjalaiseksi tuuleksi*. Erityisen kylmä se on siksi, että Norjaa ei yleisesti nähdä kovin vaativana vastustajana, mutta nyt se on kuitenkin pystynyt taitavalla ylivoimapeleillä tasoittamaan pelin Suomea vastaan. Sanontana uusien tuulten puhaltamista käytetään usein muutoksen metaforana, ja tässä on ottelussa tapahtunut muutos. Maalitilanteen muutos ei kuitenkaan ole ainoa, vaan myös Suomen peliotteiden on kylmän norjalaisen tuulen puhallettua muututtava.

- (254) Malkin jää keräämään rojujaan. Malkin jää katselemaan ihmeissään, että mikäs *pyörremyrsky* sieltä tuli. (MM14, RUS, loppuottelu, 1)

Esimerkissä 254 on taklaustilanne. Tässä taklaustilanteessa suomalaispelaaja Haulaan viitataan *pyörremyrskyllä*. Hän on taklannut Venäjän Malkinin rajusti ja yllättäen. Myös *pyörremyrskyt* ovat usein rajuja ja tekevät paljon tuhoa. Malkinkin joutuu hetken aikaa selvittämään päätään ennen kuin pystyy jatkamaan.

- (255) On tässä pieniä valonmerkkejä näkyvissä! *Alkaako aurinko sittenkin nousta!* (MM12, USA, alkusarja, 2)

- (256) Tämä erä on näyttänyt *taivaanrannan takana valoa* oikeastaan aika paljonkin. (OLYMP10, CZE, puolivälierä, 2)

Valoon liittyvät metaforat vaikeuksista selviämisessä ovat monessa yhteydessä hyvin yleisiä, ja tätä mielikuvaa samaa hyödynnetään myös jääkiekkoselostuksissa. Esimerkeissä 255 ja

256 auringonnousulla ja valolla taivaanrannan takana viitataan siihen, että peli alkaa vihdoinkin kulkea ja ottelu on mahdollista jopa voittaa.

(257) Yleisö tekee aaltoja. Sitä *aaltoa* pitäisi tehdä tuonne toiseen päähän. Sitä tekevät nimenomaan Kontiola ja Lehterä. (MM14, RUS, loppuottelu, 3)

(258) Kapanen tulee toisessa *aallossa*. (MM04, RUS)

Aallokkoa lähdealueenaan käyttävät esimerkit 257 ja 258. Esimerkissä 257 *aalto* viittaa toimintaan. Vastustajan päähän pitäisi saada peliä ja liikettä. Voidaan ajatella, että kaikista erilaisista aalloista tässä voisi kyseessä olla jonkinlainen raju hyökyaalto. Esimerkin 258 *aalto* viittaa pelaajien liikkeeseen. Toiset tulevat vastustajan alueelle ensin, toiset myöhemmin, kuten aallotkin liikkuvat peräkkäin. Tässä Kapanen tulee *toisessa aallossa* eli hieman myöhemmin kuin muut.

(259) Nyt on vähän, voisiko sanoa, *seisahtuvaa vettä*, kun suomalaisetkaan eivät ryntäile. (MM13, SLO, puolivälierä, 1)

(260) Nyt on *seisovaa vettä* kentällä! (MM13, SLO, puolivälierä, 3)

Esimerkkien 259 ja 260 vesimetaforat viittaavat pelin pysähtyneisyyteen. Nämä ovat kuin vastakohtia esimerkkien 257 ja 258 aaltometäforille. Kentällä on *seisovaa vettä*, kun molemmissa tilanteissa peli on hidasta, eikä kumpikaan joukkue rakenna nopeita hyökkäyksiä.

(261) Nyt on pelissä sellainen *suvantovaihe*. (MM09, SLO, alkusarja, 1)

(262) Pelissä aavistuksenomainen *suvantovaihe*. (MM11, SWE, loppuottelu, 1)

(263) Siinä päästään ensimmäisestä *kurimuksesta* eroon. (MM09, CZE, alkusarja, 1)

Suvanto tarkoittaa sellaista joen kohtaa, jossa virtaus on melko rauhallinen (KS s.v. *suvanto*). Esimerkeissä 261 ja 262 ottelussa on meneillään rauhallinen vaihe, eli *suvantovaihe*. Esimerkissä 263 taas on juuri selvitty hankalasta tilanteesta. Tähän viitataan *kurimuksella*, joka tarkoittaa virtaavassa vedessä olevaa isoa pyörrettä (KS s.v. *kurimus*). Tällaiseen pyörteeseen on helppo hukkuu, ja kurimusta käytetäänkin usein metaforana uppoamiselle, katoamiselle tai hukkumiselle. Suomi kuitenkin selviää hankalasta pelitilanteesta päästämättä vastustajaa johon.

Sääolosuhteet ja muut luonnonvoimat kuvaavat jääkiekko-ottelun tunnelmaa ja sen erilaisia vaihteita. Myös joukkueita ja pelaajia kuvattiin luonnonilmiöiksi. Häärä (1988: 69–70) on tehnyt samanlaisia huomioita luontoon liittyvistä metaforisista ilmauksista. Kahdenkymmenen vuoden ero ei siis ole vaikuttanut luontometaforiin lähes ollenkaan. Tämä johtunee siitä, että ympäröivä luonto itsessään ei tällä aikavälillä ole huomattavasti muuttunut.

9.2. Eläimet

Jääkiekkoselostuksissa esiintyy myös eläinmetaforia. Eläinmetaforat ovat melko yleismaailmallisia. Monet suomessakin käytetyt eläinmetaforat ovat eurooppalaista perintöä. Ne toimivat usein kielestä toiseen, mutta ne voivat olla myös kielikohtaisia tai vielä suppeampia. Ihmisestä käytetyt eläinmetaforat ovat aina affektisia ja usein pejoratiivisia. (Koski 1992: 25–26.) Nämä metaforat kumpuavat pelaajien tai joukkueiden ominaisuuksista; jotkin eläinmetaforat ovat jopa jääneet kantajalleen lempinimeksi. Toisinaan taas lempinimeä voidaan hyödyntää metaforan rakentamiseen.

Esimerkeissä 264–265 maalivahteja kuvaillaan erilaisin eläinmetaforin.

(264) Rinne pomppii siellä nyt, pomppii kuin *hyeena*! (MM14, RUS, loppuottelu, 1)

Esimerkissä 264 maalivahti Rinne rinnastetaan hyeenaan. Hyeena mielletään ahnaaksi, melko ketteräksi, mutta vahvaksi eläimeksi. Nämä kaikki ominaisuudet voidaan yhdistää myös hyvään maalivahtiin.

(265) Rinne on kuin Lev Jashin, kuuluisa musta *hämähäkki*, joka vaikka ilman mailaa torjui. (MM09, NOR, alkusarja, 3)

Esimerkissä 265 Rinnettä verrataan venäläiseen jalkapallomaalivahti Lev Jashiniin, joka oli lempinimeltään Musta Hämähäkki. Rinne on menettänyt mailansa, joten hän joutuu torjumaan tilanteen seuraavat maalia kohti tulevat kiekot ilman mailaa. Näin hän osoittaa tietynlaisia hämähäkkimäisiä piirteitä itsekin käyttäessään kaikkia mahdollisia raajojaan kiekon torjumiseen.

(266) Kärppä Lehtonen, näytä että olet *kärppä*! Ja Kärppä on *kärppä*! (MM07, USA, rl.)

Esimerkin 266 maalivahti Kari Lehtonen tunnetaan myös nimellä Kärppä. Hänen ketterä ja liukas liikkumisensa on siis kivettynyt metaforasta lempinimeksi, mutta yllä olevassa esimerkissä *kärppää* käytetään myös metaforisesti. Rangaistuslaukauskilpailussa maalivahdin on osattava reagoida erityisen nopeasti harhautuksiin ja laukauksiin, ja kärppä on eläin, joka liikkuu juuri niin ketterästi ja nopeasti kuin maalivahdinkin tällaisessa tilanteessa pitää.

(267) Saku Koivu on *kärppänä* paikalla! (OLYMP06, RUS)

(268) Salo pomppii siellä kuin *kärppä*! (OLYMP10, SWE, alkusarja, 2)

Kärppää käytetään metaforana myös muista pelaajista kuin maalivahdeista. Esimerkissä 267 Saku Koivu tulee tilanteeseen joutuin, ja esimerkissä 268 Salo tuntuu olevan monessa paikassa yhtä aikaa, niin nopeasti ja vaivattomasti hän pyörittelee kiekkoa. Nämä ovat ominaisuuksia, jotka kärppään liitetään (ks. myös esimerkki 266). Se ilmestyy yllättäen paikalle kuin tyhjästä ja liikkuu vaivattomasti paikasta toiseen.

(269) Venäläispuolustus ei toimi kunnolla, ja sinne painuu Joroisten *härkä*, ja painuu sellaisella menolla, että siinä ei mahda mitään! (MM07, RUS)

(270) Joroisten *härkä* tulee sieltä ja näyttää, mitä on pistetty poskeen aamulla (MM04, RUS)

Esimerkeissä 269 ja 270 suomalaispelaaja Hentusta verrataan härkään. Hän on määrätietoinen pelaaja, joka taklaa tarvittaessa kovaa ja luistelee lujaa. Härkä on vahva ja pelottava eläin, joten Hentusen kaltaista pelaajaa verrataan juuri härkään.

(271) *Leijonan* on alettava *murista* ihan toisella tavalla. (MM14, USA, alkusarja, 2)

Suomen jääkiekkomaajoukkueen lempinimi on Leijonat. Sen avulla selostuksissa rakennetaan useita metaforia. Esimerkissä 271 joukkueen on pelattava paremmin ottelun seuraavassa erässä pärjätäkseen Yhdysvalloille. *Leijona* viittaa tässä joukkueeseen ja *murina* peliotteisiin. Leijona pelottelee vastustajaansa murisemalla, kun taas jääkiekkoujoukkue pelottelee vastustajaansa pelaamalla kovaa ja nopeaa peliä.

Venäjän joukkueeseen viitataan usein karhuna. Karhu on Venäjän kansalliseläin, ja usein esimerkiksi kirjallisuudessa Venäjän metaforana käytetään karhua. Karhu on suuri ja pelottava, joten karhun käyttäminen Venäjän joukkueen metaforana on hyvin sopivaa. Joukkue on pelätty, ja siitä löytyy sekä taitoa että voimaa.

- (272) Tässä on *leijona* kohdannut *ison karhun*. (MM11, RUS, välierä, 2)
- (273) Tänään *leijona* on parempi kuin *karhu*, *karhu* on ollut vielä talviunilla. (MM11, RUS, välierä, 3)
- (274) Venäjähän on tässä suurin piirtein talviunilla niin kuin *karhut* vielä ovat, vaikka kevään aikana pitäisi talviunilta jo nousta ylös (MM10, RUS, jatkosarja, 1)

Esimerkissä 272 Suomen joukkueen *leijona* ja Venäjän *karhu* asetetaan vastakkain. Molemmat näistä eläimistä tuovat mieleen raakaa voimaa, taistelutahtoa ja saalistusviettiä. Leijonan ja karhun kohtaaminen on kahden suuren petoeläimen kohtaaminen, hurja ja tasaväkinen. Esimerkeissä 273 ja 274 käytetään hyödyksi sitä, että jääkiekon MM-turnaus järjestetään keväällä. Venäjä on ollut vähän ”nukuksissa” koko turnauksen ajan, joten viittaus karhuun ja talviuniin on kohdallaan. Esimerkissä 274 kyseessä on välieräottelu, jonka voittaja pääsee turnauksen loppuotteluun. Venäjä on yksi Suomen, tai minkä tahansa joukkueen, pahimmista vastustajista. Esimerkki on tilanteesta, jossa Suomi tekee kolmannen maalinsa ylivoimalla ja lyö pelin samalla tilanteeseen 3–0.

- (275) Suomella on *iso paha susi* vastassa, kun Suomi kohtaa seuraavassa ottelussa Venäjän. (MM10, SLO, jatkosarja, 1)
- (276) Näinköhän ne hanat alkavat aueta, kun se kuuluisa *iso paha susi* odottaa Leijona-miehistöä. Millaisella eväspussilla kummatkin joukkueet ovat varustautuneet, sen näette huomenillalla. (MM10, SLO, jatkosarja, 3)

Esimerkeissä 275 ja 276 Venäjän joukkueen metaforana on karhun sijasta *iso paha susi*. Suteen liitetyt adjektiivit *iso* ja *paha* ovat melko tyypillisiä etenkin saduissa. Susi on suuri eläin, ja useimmiten sen ajatellaan olevan ilkeä. Mielleyhtymät Venäjän joukkueesta ovat hyvin samankaltaiset. Venäjän joukkue on vuodesta toiseen arvoturnauksissa Kanadan rinnalla pelättyimpiä vastustajia. Venäjän pelityylin sanotaan myös olevan melko raju ja vauhdikas. Nämä toimintatavat tekevät Venäjästä ison ja pahan, jolloin susimetafora on helppo liittää tähän joukkueeseen.

- (277) Suomi johti 2-1, mutta sitten tuli *iso paha susi* ja tasoitti tilanteen. (MM14, RUS, loppuottelu, 2)

Esimerkissä 277 *iso paha susi* -nimitystä käytetään vain yhdestä venäläispelaajasta. Tämä pelaaja, Ovetškin, on yksi niistä, jotka mielletään Venäjän maajoukkueen tukipilareiksi, ja

hän onkin Venäjän tunnetuimpia jääkiekkoilijoita. Hän pelaa hyvin tyypillisen venäläisesti, joten häntä voi verrata suteen samoin kuin koko Venäjän joukkuettakin.

(278) Siellä istuu iso, paha susi Jevgen Artjuhin. Mutta mitä on tehnyt punahilkka? *Punahilkalla* on ollut eväät kunnossa. *Punahilkka* on tuonut *eväät* sinne kuuluisaan *mummon tupaan* ja pitänyt ne siellä. Ja *iso paha susi* on kysellyt: Mitä sinulla on *pussissa*, mitä sinulla on *pussissa*? Siellä on kolme maalia *pussissa* tällä hetkellä (MM11, RUS, välierä, 3)

Esimerkissä 278 eläinmetaforan päälle rakentuu myös satujen maailmaa hyödyntäviä metaforia. Esimerkki viittaa selvästi vanhaan Punahilkka-satuun, jonka asetelma on tuotu jääkiekkoareenalle. Sadussa iso paha susi uhkaa pientä Punahilkkaa ja koettaa estää häntä saavuttamasta tavoitteitaan. *Iso paha susi* on Jevgen Artjuhin, yksi Venäjän joukkueen taitavimmista pelaajista. Hän on kovaotteinen ja raju pelaaja. Suomen joukkue on altavastaaja, *punahilkka*. Esimerkissä Artjuhin edustaa yksin *isona pahana sutena* koko Venäjän joukkuetta. *Mummon tupa* on ottelu itsessään, *eväät* ovat Suomen pelitapa, -taktiikka ja -taito. *Pussin* voidaan ajatella olevan pelin tulos, jossa Suomella on kolme maalia. Vaikka Suomi johtaa ottelua 3-0, on tämä joukkue silti asetelmallisesti altavastaaja. Punahilkka-viittaus toimii: altavastaaja voittaa suuren ja pelottavan vastustajan.

Pelaajien vertaaminen ketteriin pieniin eläimiin kuvaa heidän tapaansa liikkua ja tilannetajuun. Joukkueiden vertaaminen petoeläimiin tuo esille niiden vaarallisuuden, voiman ja ehkä arvaamattomuuden. Saduista tuttu iso paha susi on myös nostettu metaforisesti esille. Metafora on laajentunut eläinmetaforasta myös satuihin, ja se luo jääkiekko-otteluun perinteisen ”hyvä vastaan paha” -asettelun.

Häärän (1988: 70–74) eläinmetafora-aineisto on huomattavasti laajempi kuin minun. Osittain tämä johtunee siitä, että Häärän aineiston teksteissä käsitellään myös suomalaisia liigajoukkueita, joiden useiden nimissä esiintyy eläin. Tällaisia joukkueiden nimiin viittaavia metaforia Häärä (mts. 70–71) käsittelee aika paljon. Hänen tutkimuksestaan löytyy myös kaloja ja karjaeläimiä, joita minun aineistossani ei esiintynyt lainkaan.

9.3. Lämpötilat

Lämpötilat ovat yksi tapa, jolla kuvaillaan suuria tunteita. Lämpötilat ovat yksi ihmisyyden peruskokemuksista, ja metaforisesti niitä käytetään usein kuvaamaan kaikkea asenteista ihmisiin ja asioihin (Kövecses 2002: 18). Riina Klemettinen on kirjoittanut Kielikeltoon (4/2009) artikkelin urheilun lämpötiloista. Hän toteaaakin, että tuli elävänä, lämpimänä ja liikkuvana elementtinä edustaa ajattelussamme ja kielessämme kiinnostusta ja intoa. Jää kuolleena, kylmänä ja liikkumattomana aineena taas merkitsee vastaavasti välinpitämättömyyttä ja ponnettomuutta.

Esimerkeissä 279–282 pelaajia kuvaillaan kuumuutta avuksi käyttäen. Kuumuus voi olla sekä hyvä että huono asia. Kuumuudella voidaan kuvata esimerkiksi muodikkuutta, intohimoisuutta, kiihtyneisyyttä ja rajuutta (KS, s.v. *kuuma*). Klemettisen (2009) mukaan tuli ominaisuuksineen liitetään voimakkaisiin tunteisiin ja niiden osoittamiseen sekä kontrollin menettämiseen.

(279) Stastny käy todella *lämpöisenä*. (MM12, USA, alkusarja, 2)

(280) Siellä alkavat venäläiskunkut *käydä kuumana*, kun Suomi-poika taklailee. (MM10, RUS, välisarja, 1)

Esimerkeissä 279 ja 280 pelaajat käyvät *todella lämpöisenä* ja *kuumana* tarkoittaen sitä, että heidän hermonsensa alkavat olla hieman kireällä. Esimerkeissä korostuvat kuumuuden huonot puolet. Pelaajat ovat kiihtyneitä ja koko ajan äkeissään. Sellainen tunnetila johtaa usein huolimattomaan pelaamiseen ja virheisiin. Kövecses (2002: 71, 184, 185, 203) nostaakin käsittemetaforan VIHA ON TULTA hyvin universaaliksi metaforaksi.

(281) Korpikoski on ollut *tulikuuma* tässä ottelussa. (MM13, USA, pronssi, ja.)

(282) Kyllä nyt Palola on *kuumaa tavaraa*. Hän *hehkuu* siellä kuin hellankoukku. (MM14, RUS, loppuottelu, 2)

Esimerkeissä 281 ja 282 lämpötilalla kuvaillaan pelaajien onnistumista ottelussa. Jokin tuote voi olla kuuma myyntiartikkeli (KS, s.v. *kuuma*), jolloin se on tunnetusti hyvä ja laajalti haluttu tuote. Voidaan ajatella, että esimerkissä 281 Korpikoski on pelaajana onnistunut niin hyvin, että hänestä on tullut *tulikuuma* eli erittäin hyvä ja haluttu pelaaja. Ilmaus *kuumaa tavaraa* tarkoittaa usein valonarkaa, salakaupasta hankittua tavaraa (KS, s.v. *kuuma*). Esimer-

kissä 281 Palolasta puhutaan *kuumana tavarana*, vaikka pimeistä markkinoista ei olekaan kyse. Kuumuusmetafora korostaa tässä, samoin kuin esimerkissä 282, pelaajan taitoja ja onnistumista. Voidaan kuitenkin ajatella, että usein vaarallisimmat aseet ja arvokkaimmat esineet liikkuvat juuri pimeillä markkinoilla. Hyvin onnistuva ja taitava pelaajahan on kuin vaarallinen ase.

(283) Niko Kapanen on aivan *maagisissa liekeissä*! (MM09, CZE, alkusarja, 1)

(284) Korpikoski oli edellisessä ottelussa ihan *liekeissä*. (MM13, SLO, puolivälierä, 1)

Klementtisen (2009) mukaan *liekeissä* tai *tulessa* oleminen tarkoittaa sitä, että kaikki onnistuu. Esimerkeissä 283 ja 284 pelaajat ovatkin onnistuneet sekä maalinteossa että puolustuksessa. Esimerkin 283 ilmaus *maagisissa liekeissä* vielä korostaa pelaajan onnistumista. Maagiikkaan viittaaminen antaa ymmärtää, että pelaajalla voisi olla jopa yliluonnollisia voimia.

Esimerkeissä 285–286 jääkiekko-ottelu rinnastetaan saunaan ja pelaaminen saunomiseen.

(285) *Löyly kiukaassa* alkaa nousta, se on selvä asia. Onko kyseessä *jatkuvalämmitteinen kiuas*, se nähdään seuraavien minuuttien aikana! (MM11, RUS, välierä 3)

Saunomiseen viittaaminen tarkoittaa automaattisesti kuumuuteen viittaamista. Esimerkissä 285 ottelun tunnelmaa kuvataan saunomisen termein kuumaksi. Voidaan tulkita, että viimeisessä erässä tunnelma alkaa tiivistyä ja ottelu on tiukka. *Jatkuvalämmitteisyydestä* puhuttaessa selostaja pohtii, pysyykö tunnelma yhtä kuumana eli jännittävänä ottelun loppuun saakka.

(286) Goligoski lyö *kuitenkin uutta pököä pesään, tulta tulee, löylyä lyödään* lisää! (MM12, USA, alkusarja, 1)

Esimerkissä 286 raju pelaaminen vertautuu löylyn lyömiseen. Yhdysvaltain pelaaja tekee pelaamisellaan Suomen puolustukselle niin sanotusti kuumat paikat eli asettaa nämä kiperiin tilanteisiin. Jos saunassa lyödään liikaa löylyä, voi olla, etteivät heikoimmat saunojat tätä kestä. Goligoski kokeileekin, kestävätkö suomalaiset hänen iskunsa.

Erilaisiin tuleen ja kuumuuteen liittyviin asioihin viitataan myös esimerkeissä 287–289.

(287) Aletaan nyt puhallella *kynttilöitä* vähän rajummin. *Kynttilähän* tässä tarkoittaa USA:n hyökkäyspeliä, että saadaan vähän *sammutettua* sitä *paloa*, mikä siinä leijuu koko ajan ilmassa. (MM12, USA, alkusarja, 1)

Esimerkissä 287 Yhdysvaltain hyökkäyspeliä verrataan kynttilään, eli Yhdysvallat on niin sanotusti liekeissä. Suomen joukkueen pitäisi saada tämä kynttilä sammumaan eli estää Yhdysvaltain hyökkäykset. Kynttilän sammuttaminen on siis hyökkäyspelin ja samalla Yhdysvaltain peli-innon tappamista.

(288) Kyllä Venäjälläkin on *palkeet* varsin tiukalla, että kyllä tästä tulee aika *kuuma* ottelu, kuulkaas (MM10, RUS, välisarja, 2)

Esimerkissä 288 käytetty sana *palkeet* tarkoittaa laitetta, jolla lietsotaan tulta tulipesään (KS s.v. *palje*). Venäjä on siis valmis lietsomaan joukkueen kovaan peliin ja niin sanotusti nostamaan ottelun lämpötilaa. Kun liekki tulipesässä suurenee ja kuumenee, voi se luoda tietynlaista vaaran tuntua; samoin Venäjän raju pelaaminen tuo ottelun tunnelmaan jännitystä ja vaaraa.

(289) Nyt nähdään, miten Leijonan peli kestää tässä *pätsissä*. (MM13, SLO, puolivälierä, 3)

Esimerkin 289 sana *pätsi* tarkoittaa tulipesää tai kuvainnollisesti myös kadotusta (KS s.v. *pätsi*). Kun otteluun viitataan *pätsinä*, voidaan ajatella sen tarkoittavan tukalaa tilannetta, sillä liian kuumassa paikassa ihmisen olo on hyvin ikävä.

Edellä olen käsitellyt kuumuutta sekä hyvän että huonon metaforana. Seuraavaksi käsittelen samoin myös kylmyyttä ja jäisyyttä.

(290) Vaikka Skröder on nakuttanut seurajoukkueessaan hurjia tehopisteitä, ovat hänen kätensä aina vähän *jäätyneet* arvokisoissa. (MM09, NOR, alkusarja, 3)

Kuumuuden vastakohta on luonnollisesti kylmyys. Kun kuumuus on hyvä, voidaan kylmyys nähdä huonona. Klemettinen (2009) toteaaakin, että *jäätyminen* viittaa epäonnistumiseen. Esimerkissä 290 käsien *jäätymisellä* tarkoitetaan maalinteon ja laukomisen vähenemistä ja pelillistä epäröintiä. Kun ihminen on jäässä, hänen liikkeensä hidastuvat tai jopa pysähtyvät kokonaan.

(291) Nyt on pojat kyyti *kylmää*. Kyyti on sananmukaisesti erittäin *kylmää*. (MM12, USA, alkusarja, 3)

(292) Punakone, kun se saa kaiken kohdalleen, tästä voi tulla erittäin *kylmä* kylpy. (MM10, RUS, välisarja, 3)

Esimerkeissä 291 ja 292 käsitellään *kylmyyttä*. Esimerkin 291 *kylmä kyyti* viittaa totaaliseen epäonnistumiseen. Yhdysvallat on täysin jäädyttänyt Suomen pelin paikalleen ja kuljettaa ottelua haluamallaan tavalla. Yhdysvallat siis hallitsee ottelua aivan täysin, Suomi on vain tahdottomana kyydissä. Esimerkin 292 *kylmä kylpy* voidaan ajatella hieman samankaltaisesti kuin edellisen *kylmä kyyti*. Tässä kuumuuden vastakohtana nähdään kylmä kylpyvesi, joka sammuttaa voi Suomen joukkueen pelillisen tulen.

(291) Nyt *vedetään* suomalaispelaaja sitten *kylmäksi* siellä.(MM10, RUS, jatkosarja, 2)

(292) Viime vuonna *oli käydä kylmät*, kun joukkue melkein putosi. (MM09, SLO, välisarja, 1)

Esimerkissä 291 kyseessä on taklaustilanne. *Kylmäksi vetämisellä* viitataan ihmisen kuolemaan, mutta tässä tapauksessa venäläispelaaja taklaa suomalaispelaajan kumoon. Hetken aikaa suomalaispelaaja on tavallaan poissa pelistä, hetkeksi kuollut. Taklausta voidaan näin verrata tappamiseen. Kuolemaan viitataan myös esimerkissä 292, jossa Slovakian joukkue oli putoamassa A-sarjasta 1. divisioonaan. Tätä A-sarjasta putoamista voidaan myös verrata kuolemaan, sillä jos joukkue olisi pudonnut, ei se olisi päässyt seuraavana vuonna taistelemaan maailmanmestaruudesta.

(293) *Sauna on pantu lämpiämään, puita on pantu kamiinaan*. Mutta *jäämiehet* tulevat pohjolasta. Heidän siniset kypäränsä seuraavat *kylmänviileästi* tilannetta. (OLYMP10, CZE, puolivälierä, 3)

Esimerkissä 293 sauna viittaa taas tiiviiseen tunnelmaan ja tiukkaan pelaamiseen kuten aiemmin esimerkeissä 285 ja 286. Tšekki painostaa Suomen joukkuetta kovalla pelillä, mutta suomalaiset eivät taivu. Suomalaisten taipumattomuuteen viitataan *jäämiehillä*, jotka ovat *kylmänviileitä*. Kun esimerkissä 293 kylmä ja jäätyminen nähtiin huonoina piirteinä, edustavat ne tässä esimerkissä hyvää. Klemettinen (2009) toteaa, että jää ja viileys viittaavat tunteiden piilottamiseen, itsehillintään ja kontrolliin. Tässä välinpitämätön asenne ja Suomen joukkueen asettaman tilanteen ulkopuolelle (he vain *seuraavat tilannetta*) kuvaavat joukkueen suhtautumista tšekkiläisiin. Vaikka Tšekki pelaa täysillä ja se onkin tunnetusti kova vastus, eivät suomalaiset hätäännä.

Jääkiekossa kuumaa ja kylmää voidaan molempia käyttää sekä hyvän että huonon metaforana. Kuumuus voi näyttäytyä hermojen menettämisenä ja suurina tunteina, jotka haittaavan pelaamista. Se kuvaa myös onnistumisia ja pelin eloisuutta. Kylmää taas käytetään liikkumat-

tomuuden ja epäonnistumisen metaforana. Se kuvaa kuitenkin myös tunteiden kontrollointia ja rauhallista varmuutta.

Jääkiekkoilijan on siis hyvä pysyä kuumana, kunhan tunteet eivät ylikuumene. Peli ei missään tapauksessa saa jäätymään, mutta kylmänviileä suhtautuminen vastustajaa kohtaan auttaa tukalissa tilanteissa.

10. TYÖ JA OPISKELU

Jääkiekko on pelaajille kovaa työtä, joten selostuksista löytyy erilaisia työhön ja muihin ammatteihin liittyviä metaforia. Tähän kovaan työhön liittyy myös pelitaktiikoiden ja muiden joukkueiden taktiikoiden opiskelu. Opiskelukin näkyy selostusten metaforisissa aineksissa.

10.1. Työ

Jääkiekossa pelaaja, joka uurastaa joukkueensa eteen väsymättä, on arvokkain. Kaiken lisäksi pelaajille jääkiekko on ansiotyö. Jääkiekkoon viitataan usein työnä.

(294) Hurjia minuutteja siellä kyllä *uurastetaan*. (OLYMP10, SLO, pronssi, 2)

(295) Nolla nolla ovat numerot taululla ja paljon *työmaata* vielä Suomella jäljellä. (MM10, SLO, välisarja, 3)

(296) Kolmanteen erään jää Suomelle hurja *urakka*. (OLYMP10, SWE, alkusarja, 2)

Esimerkissä 294 Slovakia peluuttaa samoja pelaajia vaihdosta toiseen, joten he todellakin joutuvat *uurastamaan*. Esimerkeissä 295 ja 296 Suomella on työtä tehtävänä, jotta he voisivat voittaa ottelun. Etenkin esimerkin 296 tilanteessa, jossa Suomi lähtee kolmanteen erään kahden maalin takaa-ajostasemasta, täytyy viimeisessä erässä todellakin tehdä paljon töitä.

(297) Kyllä tästäkin ottelusta Leijonille valtaisa *puhdetyö* tulee. (OLYMP10, SLO, pronssi, 2)

(298) Kyllä tästä tulee tuskainen *iltapuhde*. (MM09, SLO, välisarja, 2)

(299) Handlon [valmentaja] on sitoutunut kehittämään Slovakian junioripuolta, siinä onkin *savottaa*, kun nämä vanhan liiton miehet jäävät pois. (MM10, SLO, välisarja, 2)

Esimerkeissä 297 ja 298 käytetään metaforassa sanaa *puhde*. Puhdetyöt ovat vanhastaan vapaa-ajalla, kuten ilta-aikoina (*iltapuhde*), tehtyä sisätyötä (KS s.v. *puhde*). Näissä metaforissa sitä käytetään työn tai kovan urakan synonyyminä. Esimerkissä 299 esiintyvä *savotta* tarkoittaa alun perin suurta metsätyötä. Nykyään termiä käytetään yleisemmin suuresta urakasta tai hankkeesta. Tällainen suuri urakka on Slovakian valmentaja Handlonilla edessään, kun hän alkaa kehittää Slovakian juniorikiekkoa.

- (300) Maalivahdit ovat olleet käytännössä *työttöminä*, etenkin Jaroslav Halák on ollut *työttömänä*. (MM09, SLO, välisarja 1)
- (301) Halak on aika *työttömänä*, vain viisi torjuntaa on kerääntynyt. (OLYMP10, SLO, pronssi, 2)

Esimerkeissä 300 ja 301 viitataan siihen, etteivät maalivahdit ole joutuneet torjumaan lähes ollenkaan. Maalivahdin tärkein työ on estää kiekon pääseminen maaliin. Pelitilanteissa, joissa kiekko ei tule maalin lähelle, maalivahti on *työttömänä*.

- (302) Ja *yksityisyritteliäisyyttä* Roylta. (MM09, CAN, jatkosarja, 3)
- (303) Aikamoista *yksityisyritteliäisyyttä* tämä Saksan peli. (MM14, GER, alkusarja, 1)

Esimerkkien 302 ja 303 *yksityisyritteliäisyys* on viittaus samankaltaisiin tilanteisiin kuin luvussa 6.4 esitellyt *sooloilu*-metaforat. Kanadan pelaaja Roy koettaa päästä yksin Suomen maalille (262), ja Saksan joukkue ei pelaa yhdessä, vaan kaikki pelaavat omaa peliään (263).

- (304) Savinainen on tuonut tähän ketjuun sellaista *työhevosen meiniä*. (MM13, USA, pronssi, 2)
- (305) Kyllä Iso-Marko [Anttila] on ollut todellinen *työmyyrä* tässä kentässä. (MM13, USA, pronssi, 2)
- (306) *Raskaan työn raataja* tämä Coby Armstrong. (MM09, CAN, jatkosarja, 2)

Esimerkkien 304–306 pelaajat eivät temppuile tai sooloile, ja he tekevät harvoin näyttäviä maaleja. Kuitenkin he ovat erittäin tärkeitä pelaajia joukkueelleen. Savinainen on vahva ja varma (304), Anttila tekee kentällä ahkerasti töitä joukkueensa eteen (305), ja Kanadan Armstrong pelaa pitkiä vaihtoja (306). Kaikki nämä ominaisuudet voidaan linkittää käytettyihin metaforiin. *Työhevonen* tuo mieleen varmuutta ja luotettavuutta, ja *työmyyrän* tiedetään olevan uutterra ja väsymätön työntekijä. *Raskaan työn raataja* on sananmukaisesti henkilö, joka rehkiä väsymättä loppuun saakka ja tekee kaikkensa päämäärän eteen.

- (307) Mikko Koivu *päivystää* omalla paikallaan. (OLYMP10, SLO, pronssi, 1)
- (308) Pankaapa nyt *toimisto* pystyyn sinne ja tehkää maali! (MM03, SWE)

Esimerkissä 307 Koivu on ottanut oman pelipaikkansa haltuun ja odottaa siellä tilaisuutta hyökkäyksen rakentamiseen tai maalin tekoon. Selostuksessa kehoitetaan pelaajia vastustajan puolustusalueelle pyörittämään peliä ja tekemään maali (308). *Toimisto* on siis metafora pelil-

le, joka pysyy paikallaan, koska toimisto on hyvin paikallaan pysyvä yksikkö. Tässä tapauksessa paikka, jossa toimiston pitäisi olla, on vastustajan maalin edusta.

- (309) Tämä on *virkamieskiekkoa* ollut tähän mennessä, näennäistä hallintaa. (MM13, USA, pronssi, 2)

Suomen joukkueella on esimerkissä 309 ollut ottelussa hallinta, mutta Yhdysvallat alkaa pikkuhiljaa pelata kovempaa Suomen jäädessä hieman jälkeen. Tähän tilanteeseen viitataan termillä *virkamieskiekko*. Virkamiehilläkään ei oikeasti ole niin suurta valtaa kuin he antavat, tai heille annetaan, ymmärtää. Selostuksessakin täydennetään, että kyseessä on vain näennäistä hallintaa. Suomen joukkuekaan ei ole saanut ottelua todelliseen hallintaansa.

- (310) Kyllä Ruotsi nyt *liukuihmalta* näitä maalintekopaikkoja tekee. (OLYMP10, SWE, alkusarja, 2)

Ruotsi hyökkää aggressiivisesti Suomen alueelle ja saa lähes jokaisesta hyökkäyksestä aikaan useita maalintekopaikkoja. Tähän tilanteeseen viitataan esimerkissä 310 *liukuihmallalla*, jolta tulee tasaisesti koko ajan tavaraa.

- (311) Ja nyt pistä Vehanen puhelin sellaiseen toimintaan, että keskus varmasti kuulee, että mitä sieltä tulee. Sellainen *sentraalis* sinne, että kaikki jäävät kiinni. (MM11, SWE, loppuottelu, 3)

Esimerkissä 311 maalivahti pääsee työhön. Maalivahdin mailaan viitataan usein puhelimenä sen lankapuhelinluurimaisen muotonsa vuoksi. Maalivahtia verrataankin tässä *sentraalis* eli puhelinkeskuksesta työssä olevana henkilönä. Tämä keskushenkilö saa kaikki puhelut yhdistettyä, eli maalivahti saa kaikki kiekot torjuttua.

- (312) Siellä on *pormestari* Salomäki jo painimassa. (MM14, RUS, loppuottelu, 1)

- (313) Tuomo Ruutu on siellä *portsarina* maalin edessä häärämässä. (MM11, SWE, loppuottelu, 2)

- (314) Sieltä he tulevat kuin se kuuluisa *VPK*, joka lähtee lennosta palopaikalle! (MM13, SLO, puolivälierä, 3)

Salomäestä puhutaan esimerkissä 312 *pormestarina*. Tämä viittaa siihen, että Salomäki hallitsee taklaustilannetta kuin pormestari, joka hallitsee kaupunkiaan. Ruutu on maalin edessä valvomassa, ettei kiekko pääse maalivahdin selän taakse, kuten portsarikin valvoo ravintolan edessä, että ei-toivotut henkilöt eivät pääse ravintolaan sisään (313). Esimerkissä 314 viita-

taan pelaajien nopeuteen ja tilannetajuun. He tulevat paikalle nopeasti kuin vapaapalokunta ja pelastavat tilanteen.

(315) *Neuvosto-tohtori* [Viktor Tikhonov, valmentaja] niin sanotusti, joka johdatti Neuvostoliiton punakoneen aikoiheen lukemattomiin mestaruuksiin. (MM14, RUS, loppuottelu, 2)

(316) Juuri Ovetškinhan oli voittamassa Venäjän joukkueelle maailmanmestaruutta vuonna kaksituhattakahdeksan, silloin, kun se kuuluisa pato murtui. Ilja Kovaltšukin kanssa oli se pää... voisiko sanoa, se *päätohtori*. (MM11, RUS, jatkosarja, 1)

Esimerkeissä 315 ja 316 pelaajista puhutaan *tohtoreina*. He ovat olleet valmentamassa (315) tai pelaamassa (276) avainasemassa joukkueidensa voittaessa mestaruuksia. Legendaarinen Viktor Tihonov valmensi Neuvostoliiton maajoukkuetta useita vuosia voitokkaasti ja uudisti neuvostokiekon harjoitus- ja pelitaktiikoita laajalti (ks. esim. Jokisipilä 2014: 34, 127, 258). (315.) Venäjä voitti maailmanmestaruuden vuonna 2008 viidentoista vuoden tauon jälkeen. *Päätohtoreina* toimineet Ovetškin ja Kovaltšuk olivat erityisen tärkeitä pelaajia tässä joukkueessa, joka tavallaan paransi Venäjän yli vuosikymmenen kestäneestä mestaruuden estäneestä taudista (316).

Jääkiekkoselostusten työhön liittyvät metaforat käsittelevät pelaajien asemaa joukkueessa ja kuvailevat pelaajien vahvuuksia tai pelitapaa. Sen lisäksi metaforat kuvaavat jääkiekon lajina raskaaksi ja ottelut rankoiksi urakoiksi.

Myös Mirka Häärä (1988: 32–45) erottelee tutkimuksessaan sanomalehtiaineistostaan löytyneitä työntekoon liittyviä metaforia. Hänen tutkimuksessaan työ oli lähdealueena huomattavasti laajempi kuin minun. Häärä jakaa työtä lähdealueenaan hyödyntävät ilmaukset perinteisiin miesten ja naisten töihin sekä nykyaikaisiin töihin. Ruumiillista työtä sisältävät ilmaukset ovat positiivissävyytteisiä kun taas naisten töihin viittaavat ilmaukset ovat toisinaan myös halveksuvia. Minun aineistossani ainoa selvästi sukupuolittunut työ on esimerkissä 311 esiintyvä *sentraalisantra*, jota ei käytetä pelaajan halveksimiseen. Muutenkin työn tekoon liittyvät metaforat ovat lähinnä positiivissävyytteisiä.

10.2. Opiskelu

Työn lisäksi myös opiskeluun liittyvät metaforat esiintyvät jääkiekkoselostuksissa jonkin verran.

(317) Yhdysvallat on kyllä tämän *lukenut*. (MM12, USA, alkusarja, 1)

(318) Kyllä Leijona on *lukenut läksynsä*. (MM14, RUS, loppuottelu, 2)

Esimerkit 317 ja 318 viittaavat siihen, että joukkueet ovat tutustuneet vastustajansa pelistategioihin ja heikkouksiin. Esimerkissä 318 Suomi on pelannut ja hävinnyt Venäjää vastaan jo alkusarjassa, joten otteluiden välissä joukkue on *lukenut läksynsä* eli perehtynyt Venäjän peliin aiempaa paremmin.

(319) Nyt saa Suomi karmaisevan *oppitunnin* siitä, miten Venäjää vastaan ei kannata pelata. (MM14, RUS, loppuottelu, 3)

(320) Tuttuun tapaan karmaiseva *opetus* siitä, että kansainvälisissä peleissä nämä rangaistukset eivät käy. (OLYMP10, SLO, pronssi, 2)

(321) Slovakia sai Tanskaa vastaan *opetuksen* siitä, mitä tapahtuu kun lähtee pelaamaan avoimin ovin ja takki auki. (MM10, SLO, välisarja, 1)

Esimerkeissä 319–321 *oppitunti* ja *opetus* viittaavat virheestä seuranneeseen vastustajan maaliin tai pelillisesti epäonnistuneen ottelun häviämiseen. Esimerkissä 319 Suomi on pelannut puolustuksessa huolimattomasti ja saanut rangaistuksia, ja Venäjä on päässyt tekemään maaleja. Myös esimerkissä 320 viitataan rangaistuksiin ja niiden seurauksiin. Esimerkissä 321 Slovakia on pelannut selvästi altavastaajaksi ajateltua Tanskaa vastaan huolimattomasti, koska oli varma helposta voitosta. Tanska kuitenkin voitti ottelun selvin numeroin.

(322) Nyt St. Louis *kouluttaa* Pekka Rinnettä oikein isän kädestä. (MM09, CAN, jatkosarja, rl.)

Rinne oli vielä vuonna 2009 nuori ja melko kokematon maalivahti. Kokenut kanadalainen *kouluttaa* nyt häntä pelaamalla tämän täysin ulos maaliltaan ja lyömällä kiekon helpponäköisesti maaliin (322).

(323) Sitten tulee *vastausvuoroon* Venäjän Aleksandr Haritonov. (MM05, RUS, rl.)

Esimerkissä 323 Haritonov on tulossa tekemään rangaistuslaukauksensa; hän siis tulee *vastausvuoroon*. Rangaistuslaukauskilpailussa kenttäpelaaja on kentällä yksin maalivahdin kanssa, joten se voidaan rinnastaa vaikka suulliseen kokeeseen tai yleiseen opetuskyselyyn, jossa vastaaja on kaikkien silmien alla ja yksin vastuussa tuloksesta. Tässä erona on toki se, että myös maalivahti on vastuussa tuloksestaan ja yhtä lailla paineen alla. Kenttäpelaajat kuitenkin vuorottelevat laukausten teossa, joten siitä syntyy vertaus *vastausvuoroon*.

(324) Kun katsoo *professorinkin* ilmettä, niin voi miettiä... (MM14, RUS, loppuottelu, 2)

(325) *Professori* on tehnyt hienoa työtä tämän joukkueen kanssa, jolle ei luvattu yhtään mitään. (MM14, RUS, loppuottelu, ls.)

Esimerkit 324–326 viittaavat valmentajiin. Suomen päävalmentaja Erkki Wetsterlundista puhutaan professorina (324 ja 325) hänen pitkän uransa ja suuren tieto-taitonsa vuoksi. Hän siis opettaa pelaajia ja nuorempia valmentajia viisaan professorin tavoin. Professori on opettaja-asetusta laajasti arvostetuin. Professoriuteen mielletään suurta viisautta ja paljon kokemusta alalta.

(326) Siellä on *konferenssi* kasassa. (MM12, USA, alkusarja, 2)

Esimerkissä 326 valmennusjohtoon viitataan *konferenssina*. Konferenssi on kokous tai neuvottelu (KS s.v. *konferenssi*). Konferenssina valmennusjohtoon viitataan juuri tilanteessa, jossa valmentajat neuvottelevat pelitaktiikasta ja pelaajavalinnoista juuri erän alkaessa.

Opiskeluun liittyvät metaforat kuvaavat jääkiekkoselostuksissa joukkueiden ja pelaajien välisiä hallintasuhteita. Vahvempi joukkue voi antaa raskaan oppitunnin heikommalleen, mutta toisaalta altavastaajaksi ajateltu joukkue voi antaa mahtailevalle joukkueelle opetuksen nöyryydestä. Samoin kokenut pelaaja voi kouluttaa nuorempaansa peittoamalla tämän helposti. Koulutukseen liittyvät *professori*-lempinimi on metaforissa annettu valmentajalle, joka on kouluttanut joukkueensa menestykseen viisaudella ja rautaisella kokemuksella.

11. METAFORIEN KVANTITATIIVISTA TARKASTELUA

Metaforisten ilmausten kvantitatiivisessa vertailussa havaitaan, että muutamat lähdealueet ovat hallitsevia. Aineistoni noin tuhannesta metaforasta käsittelyyn päätyi 533 erillistä ilmausta, joista aineistoesimerkeiksi tutkielmaani nostin 326. Näissä hallitsevat lähdealueet olivat selvästi sota, moottorikulkuneuvot, elävät olennot ja erilaiset rakennelmat (TAULUKKO 1).

Moottoriajoneuvot	78
Rakennelma	61
Sota	56
Elävä olento	51
Taiteilijat	38
Näyttämötaide	30
Lämpötilat	29
Työ	29
Säätilat	26
Talous ja rahaliikenne	21
Liikenne ja ajaminen	20
Uhkapeli	20
Eläimet	19
Musiikki	17
Muu viihde	13
Matka	13
Opiskelu	12

TAULUKKO 1. Metaforien esiintymismäärät lähdealueittain

Määrällisesti näyttää siltä, että normaalisti taajaan käytetty sota olisi selostuksissa lähdealueena pienempi kuin vaikkapa moottorikulkuneuvot tai rakennelmat. On kuitenkin otettava huomioon se, että erittäin suuri määrä sotaa hyödyntävistä ilmauksista on termiytynyt jääkiekon kieleen, eikä siksi ole mukana tutkielmassani. Sota on kuitenkin erittäin laajaan käytetty yksittäinen lähdealue, jota hyödynnetään monipuolisesti. Sotametaforia esiintyy tasaisesti sekä joukkueen ja pelaajien että ottelun ja pelaamisen kuvauksessa.

Moottoriajoneuvot ovat kokonaislaskelmassa suurin lähdealue, mutta se sisältää kokoelman erilaisia pienempiä lähdealueita. Moottoriajoneuvoihin sisältyvät autoihin, moottoriurheiluun, laivastoon, lentokoneisiin ja yleiset moottoreihin ja koneisiin liittyvät metaforat. Moottoriajoneuvometaforat painottuvat selkeästi joukkueen ja pelaajien kuvaukseen.

Hyvin taajaan tunnettu lähdealue matka on selostuksissa melko pieni metaforien alue. Universaalisti tunnettuja käsittemetaphoria ovat ELÄMÄ ON MATKA ja RAKKAUS ON MATKA, mutta jääkiekko-ottelu ja -turnaus eivät tarvitse selityksekseen yhtä konkreettista lähdealuetta kuin abstraktimmat kohdealueet elämä ja rakkaus.

Myös rakennelma lähdealueena koostuu useista erilaisista alueista. Rakennelman lähdealue sisältää sekä rakennelmien osista ja materiaaleista että kokonaisista rakennelmista. Rakennusmateriaalitkin ovat osa tätä lähdealuetta. On myös huomattava, että maalivahteja kuvaavat *muuri-* ja *seinä-*metaforat ovat iso osa tämän lähdealueen metaforista, samoin kuin tilanteiden *rakentaminen*. Vaikka määrällisesti rakennelmaa lähdealueenaan hyödyntävät metaforat ovat erittäin suuri ryhmä, ei variaatiota ilmausten välillä ole ollenkaan niin paljon kuin vaikka sotametaforissa.

Suurena lähdealueena esiintyy myös elävä olento. Elävää olentoa hyödyntävät metaforiset ilmaukset ovat monipuolisia, ja niitä esiintyy tasaisesti kuvaamassa sekä joukkuetta että ottelun tapahtumia ja pelaamista.

Erilaiset taidetta lähdealueenaan hyödyntävät ilmaukset ovat suosittuja. Eniten taidemetaphoria hyödynnetään, kun pelaajia kuvaillaan erilaisiksi taiteilijoiksi. Taiteenlajeista suurin metaforaryhmä on esittävä taide, joka pitää sisällään teatterin, oopperan ja baletin. Musiikkimetaphorat, jotka hyödyntävät ilmauksissaan muun muassa orkesteria, esiintyvät useammin kuin esimerkiksi sirkus tai tivoli, mutta huomattavasti näyttämötaidetta vähemmän.

Erilaisissa rahaa hyödyntävissä metaforissa uhkapeli ja yleiset taloutta ja rahaliikennettä käyttävät metaforat esiintyivät lähes yhtä paljon. Uhkapelimetaphorat keskittyvät hieman enemmän ottelun ja pelaamisen kuvaamiseen kuin talouteen ja rahaliikenteen liittyvät, jotka kuvaavat useammin joukkueita, pelaajia ja heidän saavutuksiaan.

Säätilametaphorat keskittyvät kuvaamaan ottelun tunnelmaa ja tapahtumia, mutta myös joukkueita ja pelaajia käsitteleviä metaphoria löytyy jonkin verran. Eläinmetaphorat taas kuvaavat pelkästään joukkueita ja pelaajia. Lämpötilat taas liittyvät usein tulen ja jään avulla ottelun tunnelmaan, pelaajien tunteisiin ja toimiiin.

Työ oli selvästi opiskelua suositumpi lähdealue. Opiskelu onkin aineistoni pienin lähdealue. Molemmista lähdealueista löytyy sekä joukkueita ja pelaajia että ottelun kulkua ja pelaamista kuvaavia ilmauksia. Työtä lähdealueenaan käyttävät metaforat esiintyvät kuitenkin useammin

joukkueiden ja pelaajien kuvauksessa, kun taas opiskelumetaforat painottuvat ottelun kulkuun ja pelaamiseen. Työhön liittyvät metaforat hyödyntävät paljon erilaisia ammattinimikkeitä.

Häärän (1988) sanomalehtitekstejä käsittelevän tutkimuksen aineisto oli suurin piirtein samankokoinen kuin minun, mutta minun aineistoni tarjoaa hieman laajemman skaalan lähdealueita. Jotkin lähdealueet olivat Häärän tutkimuksessa yleisempiä kuin minun. Tällaisia olivat esimerkiksi työhön liittyvät metaforat (mts. 87). Luontoa ja ihmistä lähdealueenaan käyttävät ilmaukset oli lehtiteksteissä lähes yhtä paljon (mp.). Minun aineistossani elävä olento taas oli luontoa huomattavasti suurempi lähdealue. Moottoriajoneuvot kaikkine alalajeineen on lähdealueistani suurin, kun taas Häärän (1988: 62–64) tutkielmassa niitä käsiteltiin hyvin lyhyesti.

12. LOPUKSI

Pro gradu -tutkielmassani olen käsitellyt Antero Mertarannan arvoturnausselostusten metaforisia ilmauksia. Tutkin metaforia niiden lähdealueista käsin ja erittelin sitä, millaisia asioita metaforat kuvaavat ja mitä jääkiekon piirteitä ne korostavat. Yhteensä erilaisia lähdealueita erottelin neljätoista: sota, moottorikulkuneuvot, rakennelma, elävä olio, näyttämötaiteet, musiikki, muu viihde, talous, uhkapelit, säätilat ja luonnonilmiöt, eläimet, lämpötilat, työ ja opiskelu.

Mertarannan selostustyyliin kuuluu hyvin kuvallinen ilmaisu, ja metaforilla onkin merkittävä rooli selostuksen kuvailevissa ja kommentoivissa ilmauksissa. Jääkiekkoselostuksen kielen on ajoittain oltava melko ekonomista, sillä ottelussa on paljon tapahtumia ja kommentoitavaa. Metaforien käyttäminen on tästä syystä hyvä keino kuvaamiseen ja kommentointiin. Mielleyhtymät syntyvät kuulijalle nopeasti, joten monisanainen selittäminen ei ole tarpeellista.

Metaforien tutkiminen toi esille muutamia jääkiekon piirteitä, jotka selostuksissa korostuvat. Tärkeimpänä piirteenä voi nähdä jääkiekkjoukkueen erilaiset rakenteet ja joukkueen koostumisen pienistä osista. Näitä asioita korostavat taiteisiin, erilaisiin rakennelmiin, elävään olentoon ja koneisiin liittyvät metaforat. Ilmaukset painottavat sitä, että joukkueen tulee toimia yhtenäisesti, sillä jatkuva yksilösuorittaminen voi pilata kokonaisuuden tarkkaan hiotun harmonian.

Metaforisissa aineksissa näkyvät myös pelaajien erilaiset ominaisuudet, pelityyli, onnistumiset ja tunteet. Etenkin eläinmetaforat keskittyvät kuvaamaan pelaajien ja joukkueiden ominaisuuksia. Ne esittävät pelaajat ja joukkueet useimmiten nopeiksi ja ketteriksi tai suuriksi ja vaarallisiksi. Myös lähdealueenaan elävää olentoa ja rakennusmateriaaleja hyödyntävät metaforat korostavat pelaajien ominaisuuksia ja pelityyliä. Lisäksi jotkin koneisiin ja moottoreihin liittyvät ilmaukset kuvaavat pelaajien ominaisuuksia. Ne korostavat voimaa ja vauhtia ja toisinaan nostavat esille pelaajien hitauden. Pelaajien tunteita ja suhtautumista ympäröiviin asioihin esittävät eniten lämpötiloihin liittyvät metaforat.

Myös joukkueen yhteinen päämäärä, hierarkia ja valtasuhteet olivat piirteitä, joita metaforiset ilmaukset korostivat. Yhteiseen päämäärään keskittyneitä ilmauksia löytyy eniten kulkemista, laivastoa, sotaa ja rakennelmaa lähdealueenaan hyödyntävät metaforat. Hierarkia ja valtasuhteet taas korostuvat sotaan, työhön ja opiskeluun liittyvissä metaforissa.

Lajin vauhdikkuutta ja voimaa sekä pelitaktiikoiden rakenteellisuutta ja suunnitelmallisuutta kuvattiin paljon. Etenkin ne ilmaukset, joiden lähdealueena toimivat moottoriajoneuvot korostavat mainittuja piirteitä. Myös sota-, luonnonilmiö- ja työmetaforista on löydettävissä näiden asioiden kuvaamista.

Lisäksi korostuvat ottelun tunnelma, pelitilanteiden toimivuus ja turnausmenestyksen jännitys. Suurimmat tunnelmaa ja jännitystä kuvaavat lähdealueet liittyvät rahaa: talous ja uhkapelit. Säätila- ja luonnonilmiömetaforat sekä taidetta ja viihdettä lähdealueenaan hyödyntävät metaforat kuvaavat pelitilanteiden toimivuutta, pelaamisen onnistumista tunnelman ja jännityksen lisäksi.

Useat jääkiekkoselostuksissa käytetyt metaforat ovat jollain tapaa affektiivisia. Metaforiset ilmaukset arvottavat pelaajia ja joukkueita ja kommentoivat pelitilanteiden onnistumisia ja epäonnistumisia. Selostuksissa on myös täysin neutraalisti joukkueita ja pelaamista kuvaavia metaforia, mutta etenkin arvoturnauksissa selostajan puolueellisuus tuo metaforisiin ilmauksiin tiettyä arvottamista.

Häärä (1988: 87–88) soveltaa Lakoffin ja Johnsonin teoriaa ajatusten ja toiminnan ja metaforisten ilmausten suhteesta jääkiekkoon. Hän toteaa, että sanomalehtien jääkiekkoselostuksista lajia voi tulkita metaforisten ilmausten avulla. Tutkielmassani olen tullut samaan lopputulokseen Häärän kanssa. Jääkiekko näyttäytyy myös televisioselostuksissa esimerkiksi taisteluna, kovana työnä sekä esittävänä taiteena ja viihteenä.

Aineistostani saa mielestäni kattavan kuvan Mertarannan käyttämien metaforien lähdealueiden laadusta ja määrästä. Tutkimusta olisi mahdollista laajentaa myös muiden selostajien jääkiekkoselostuksiin, jolloin voisi tutkia potentiaalisia selostajakohtaisia eroja. Toisaalta myös Mertarannan selostamien muiden lajien selostusten tutkiminen ja niihin vertaaminen voisi olla myös hedelmällistä.

Jääkiekon kieli on viime vuosina ollut jonkin verran tutkittavana etenkin pro gradu -tasolla. Jääkiekkoselostusten metaforia ei kuitenkaan aiemmin ole tutkittu, vaan tutkimukset ovat keskittyneet uutisteksteihin (ks. esim. Häärä 1988; Suomela 1998). Selostusten tutkiminen on keskittynyt esimerkiksi verbien käytön (Sikkilä 2000) ja puolueellisuuden tutkimiseen (Tuukkanen 2002). Metaforien tutkiminen antaa uudenlaisen näkökulman suhteessa aiempaan tutkimukseen. Selostusten metaforien huomioiminen tarjoaa näkökulman myös siihen, millainen urheiluselostus on tekstilajina.

LÄHTEET

Aineistolähteet

OLYMP06, RUS = <http://www.youtube.com/watch?v=a43ZSIeGUSI> (1.12.2013)

OLYMP10, CZE, puolivälierä, 1-3 = <http://rtva.kava.fi/program/2126345>

OLYMP10, SLO, pronssi, 1-ls. = <http://rtva.kava.fi/program/21030701>

OLYMP10, SWE, välierä, 1-3 = <http://rtva.kava.fi/program/2126345>

OLYMP10, USA, välierä, 1-3 = <http://rtva.kava.fi/program/2137438>

MM04, RUS = <http://www.youtube.com/watch?v=ZntQ1J1yp-0>

MM05, RUS = <http://www.youtube.com/watch?v=-5FxnLTdXx0> (1.12.2013)

MM07, CAN, loppuottelu = <http://www.youtube.com/watch?v=Lbwwm0whuYs>

MM07, RUS = <http://www.youtube.com/watch?v=fdxzN8HR6-4> (1.12.2013)

MM07, USA, rl. = <http://www.youtube.com/watch?v=B739QRqPtwo>

MM07, RUS, välierä = <http://www.youtube.com/watch?v=OGyBT5xEDX0> (1.12.2013)

MM07, UKR = <http://www.youtube.com/watch?v=dEqT6fHTFeI> (1.12.2013)

MM08, CAN = http://www.youtube.com/watch?v=rj_4QeowU_0

MM08, NOR, alkusarja, ja. = <http://www.youtube.com/watch?v=bj9b8Ky2a3Q>

MM08, SLO = <http://www.youtube.com/watch?v=7zQLGCGZFsM> (1.12.2013)

MM08, USA, välierä, ls. = http://www.youtube.com/watch?v=Yf_VJjRxvgs (1.12.2013)

MM09, CAN, jatkosarja, 1-2 = <http://rtva.kava.fi/program/1151373> (9.12.2013)

MM09, CAN, jatkosarja, 3-ls. = <http://rtva.kava.fi/program/4026316> (9.12.2013)

MM09, CZE, alkusarja, 1 = <http://rtva.kava.fi/program/1108198> (9.12.2013)

MM09, CZE, alkusarja, 2-3 = <http://rtva.kava.fi/program/4020821> (9.12.2013)

MM09, NOR, alkusarja, 1-2 = <http://rtva.kava.fi/program/4016302>

MM09, NOR, alkusarja, 3 = <http://rtva.kava.fi/program/4016304>

MM09, SLO, jatkosarja, 1 = <http://rtva.kava.fi/program/1126491> (9.12.2013)

MM09, SLO, jatkosarja, 2-ja. = <http://rtva.kava.fi/program/1126495> (9.12.2013)

MM09, USA, puolivälierä, 1 = <http://rtva.kava.fi/program/4028335> (9.12.2013)

MM09, USA, puolivälierä, 2-ls. = <http://rtva.kava.fi/program/4028337> (9.12.2013)

MM10, USA, alkusarja, 2-3 = <http://rtva.kava.fi/program/2428273> (9.12.2013)

MM10, RUS, jatkosarja, 1 = <http://rtva.kava.fi/program/2485024> (9.12.2013)

MM10, RUS, jatkosarja 2 = <http://rtva.kava.fi/program/2485026> (9.12.2013)

- MM10, SLO, jatkosarja, 1 = <http://rtva.kava.fi/program/2481732> (9.12.2013)
- MM10, SLO, jatkosarja, 3 = <http://rtva.kava.fi/program/2481735> (9.12.2013)
- MM11, CZE, alkusarja, 1 = <http://rtva.kava.fi/program/8548913> (9.12.2013)
- MM11, CZE, alkusarja, 2–3 = <http://rtva.kava.fi/program/8548915> (9.12.2013)
- MM11, RUS, jatkosarja, 1 = <http://rtva.kava.fi/program/5224354> (16.2.2015)
- MM11, RUS, jatkosarja, 2 = <http://rtva.kava.fi/program/5224004> (9.12.2013)
- MM11, RUS, jatkosarja, 3 = <http://rtva.kava.fi/program/5224008> (9.12.2013)
- MM11, SLO, jatkosarja, 2 = <http://rtva.kava.fi/program/5210255> (9.12.2013)
- MM11, RUS, välierä, 1 = <http://rtva.kava.fi/program/5253406> (9.12.2013)
- MM11, RUS, välierä, 2–3 = <http://rtva.kava.fi/program/5253408> (9.12.2013)
- MM11, SWE, loppuottelu, 1–3 = YLE 2011: *Maailmanmestarit 2011*. DVD-julkaisu. Helsinki: YLE Myynti.
- MM12, USA, alkusarja, 1 = <http://rtva.kava.fi/program/7893842>
- MM12, USA, alkusarja, 2 = <http://rtva.kava.fi/program/7893848>
- MM12, USA, alkusarja, 3 = <http://rtva.kava.fi/program/7893853>
- MM13, SLO, puolivälierä, 1–3 = <http://rtva.kava.fi/program/11054784>
- MM13, USA, pronssi, 1 = <http://rtva.kava.fi/program/11081770>
- MM13, USA, pronssi, 2 = <http://rtva.kava.fi/program/11081776>
- MM13, USA, pronssi, 3–ja. = <http://rtva.kava.fi/program/11081781>
- MM14, GER, alkusarja, 1 = <http://rtva.kava.fi/program/14348794>
- MM14, GER, alkusarja, 2 = <http://rtva.kava.fi/program/14348802>
- MM14, GER, alkusarja, 3 = <http://rtva.kava.fi/program/14348807>
- MM14, USA, alkusarja, 1 = <http://rtva.kava.fi/program/14396538>
- MM14, USA, alkusarja, 2 = <http://rtva.kava.fi/program/14396544>
- MM14, USA, alkusarja, 3 = <http://rtva.kava.fi/program/14396549>
- MM14, RUS, loppuottelu, 1 = <http://rtva.kava.fi/program/14463151>
- MM14, RUS, loppuottelu, 2 = <http://rtva.kava.fi/program/14463157>
- MM14, RUS, loppuottelu 3-ls. = <http://rtva.kava.fi/program/14463163>

Tutkimuskirjallisuus

- ARISTOTELES 1982: *Runousoppi*. Suomentanut Pentti Saarikoski. Helsinki: Otava.
- BEARD, ADRIAN 1998: *The language of sport*. London: Routledge.
- GOATLY, ANDREW 1997: *The language of metaphors*. London: Routledge.
- HAAPIAINEN, OLLI 2003: *Radion urheiluselostuksen prosodista, syntaktista ja tekstilingvistä tarkastelua. Tutkimuskohteena paikallisradion jääkiekko-ottelu Jokipojat*. Pro gradu -tutkielma. Joensuun yliopiston suomen kielen ja kulttuuritieteiden laitos.
- HIETALA, VEIJO 1996: *Ruudun huuma. Johdatus TV-kulttuuriin*. Helsinki: YLE Opetuspalvelut
- HUHTALA, AARRE 1979: Urheiluohjelmien kieli. – Seppo Kahila (toim.), *Elävää suomea. Yleisradion kieliopas*. s. 65–73. Jyväskylä: Gummerus.
- HÄÄRÄ, MIRKA 1988: *Sanomalehtien jääkiekkoselostusten metaforat*. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopiston suomen kielen laitos.
- Jääkiekon virallinen sääntökirja 2006–2010* [2006]. Toinen, ajantasaistettu painos. Helsinki: Suomen Jääkiekkoliitto 2009.
- KANTOLA, JANNA 2003: Runoja, metaforia ja symboleja. – Outi Alanko & Tiina Käkälä-Puumala (toim.), *Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä*. s. 272–289. Tietolipas 147. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- KAVA= Kansallisen audiovisuaalisen arkiston internetsivut. <http://www.kava.fi/kava-palvelee/radio-ja-tv-arkisto/> (16.10.2013)
- KLEMETTINEN, RIINA 2009: Katsomo liekeissä. – *Kielikello* 4/2009. <http://www.kielikello.fi/index.php?mid=2&pid=11&aid=2069/> (9.2.2015)
- KNOWLES, MURRAY – MOON, ROSAMUND 2006: *Introducing metaphor*. London: Routledge.
- KOIVUSALO, ESKO 1997: *Kielen aika*. Kotimaisten kielten tutkimuskeskuksen julkaisuja 92. Helsinki: Edita.
- KOSKI, MAUNO 1992: Erilaisia metaforia. – Lauri Hirvilahti, Jyrki Kalliokoski, Urpo Nikanne & Tiina Onikki (toim.), *Metafora. Ikkuna kieleen, mieleen ja kulttuuriin* s. 13–32. Suomi 162. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- KOVANEN, PERTTI 1978: *Sanomalehtien urheilukielen leksikaalisia ja fraseologisia erityispiirteitä*. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopiston suomen kielen ja viestinnän laitos.

- KS = *Kielitoimiston sanakirja* 2014. Kotimaisten kielten keskuksen verkkojulkaisuja 35. Helsinki: Kotimaisten kielten keskus. <http://www.kielitoimistonsanakirja.fi/> (23.2.2015.)
- KÖVECSES, ZOLTÁN 2002: *Metaphor. A practical introduction*. New York: Oxford University Press
- LAINEN, ANTTI – ITKONEN, HANNU 2009: Suomalaiset urheiluselostajasukupolvet erojen, tyyppien ja yhteisöjen tuottajina. – Seppo Knuutila & Ulla Piela (toim.), *Korkeempi kaiku* s. 199–222. Kalevalaseuran vuosikirja 88. Helsinki: Suomen kirjallisuuden seura.
- LAKOFF, GEORGE – JOHNSON, MARK 1980: *Metaphors we live by*. Chicago: The University of Chicago Press.
- LAKOFF, GEORGE – TURNER, MARK 1989: *More than cool reason. A field guide to poetic metaphor*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Meriliitto - Sjöfartsförbundet ry: <http://www.meriliitto.fi> (9.12.2013.)
- NOPONEN, PAAVO 1979: Selostaja on kokija. – Seppo Kahila (toim.), *Elävää suomea. Yleisradion kieliopas*. s. 77–83. Jyväskylä: Gummerus.
- ONIKKI-RANTAJÄÄSKÖ, TIINA 2008: Kielikuvia kaikkialla. – Tiina Onikki-Rantajääskö & Mari Siirainen (toim.), *Kieltä kohti* s. 49–65. Helsinki: Otava.
- OSBORNE, CHARLES – LAMPILA, HANNU-ILARI 1984: *Ooppera* (Suomentaneet Lippo Salonen ja Saara Villa). Jyväskylä: Gummerus.
- PELTONEN, PERTTU 1995: *Puheen elävöittämisen keinot radion ja television jääkiekko- ja yleisurheiluselostuksissa*. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopiston suomen kielen laitos.
- PUNTER, DAVID 2007: *Metaphor. The new critical idiom*. London: Routledge.
- RANTALA-EKHOLM, KATI 1999: *Kiekko liikkuu, kiekko liikkuu: jääkiekkovalmennuksen direktiiveistä*. Pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopiston suomen kielen laitos.
- RITCHIE, L. DAVID 2006: *Context and connection in metaphor*. New York: Palgrave Macmillan
- SIKKILÄ, TIMO 2000: *Jääkiekkoverbien käytön, merkitysten ja alkulähteiden tarkastelua*. Pro gradu -tutkielma. Joensuun yliopiston suomen kielen ja kulttuuritieteiden laitos.
- SIVULA, SARI MARJUT 1998: *Pesäpallosanaston semanttis-pragmaattista analyysia*. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopiston suomen kielen laitos.
- SUOMELA, MERJA 1998: Verenhimoisimmat odottivat teurastusta - Jääkiekon metaforia. – Sanna Haavisto, Lari Kotilainen, Anne Mäntynen & Tiina Onikki (toim.), *Kieli-*

kuvitusta. Tekstit ja metaforat todellisuuden rakentajina s. 30–49. Helsinki: Helsingin yliopiston suomen kielen laitos.

SUORSA, MINNA 1995: Mitä on taekwondo? Kuuluvatko oktaavi ja kvintti urheiluun? Suomen kielen perussanakirjan urheilusanoista. – Maija Länsimäki (toim.), *Sana kiertää: Kirjoituksia suomen kielestä*. s. 285–288. Kotimaisten kielten tutkimuskeskuksen julkaisuja 80. Helsinki: Painatuskeskus.

SWALES, JOHN M. 1990: *Genre analysis*. Cambridge: Cambridge University Press.

TUUKKANEN, MARI 2002: *Kylmää vettä sangollinen niskaan. Puolueellisuuden rakentuminen jääkiekkoselostusdiskurssissa*. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopiston suomen kielen laitos.

VEGA MORENO, ROSA E. 2007: *Creativity and convention. The pragmatics of everyday figurative speech*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.

VIRTAPOHJA, KALLE 1998: *Sankareiden salaisuudet. Journalistinen draama suomalaisista urheilusankaria synnyttämässä*. Jyväskylä: Atena Kustannus oy.

LIITE 1: Selostusnäyte

MM11, RUS, välierä, 3. erän loppu, noin viisi minuuttia peliaikaa jäljellä.

Kaksi sekuntia Väänäsen rangaistusta jäljellä, kaksikymmentäkuusi sekuntia sen jälkeen Suomen ylivoimaa. Viisi kaksikymmentäyksi kolmatta erää jäljellä. Suomi johtaa kolme nolla, kaksi nolla Jani Lajunen, kolme nolla Jarkko Immonen, se oli ylivoimamaali. Nyt alkaa Suomi-huutokin kuulua katsomosta. Nyt pitäisi Suomen kannustusjoukkojen pistää palkeet täyteen. Kovalchuk on jälleen kentällä ja kiekkoa maalin eteen tulee. Sitten vuorostaan Nikulin. Kyllä Venäjällä on ihan sellainen epätoivoinen yrityksen paikka totta kai. Hyvin karvaa Kornejev kiekon suomalaispelaajilta. Suomella vaihto kesken, mutta ei mitään hätää. Venäläispelaajat koittavat siellä vilkutella, että olisi ollut väärä vaihto siellä Niskala sukeltaa kuitenkin reunan yli, ei mitään hätää. Venäläiset yrittää kaikkia kikkoja nyt tässä.

Venäjä täysilukuinen. Peliakaa alle viisi minuuttia jäljellä.. Komarov tulee keskustaan, menee väkisin. Barulin torjuu. Kapanen menee perään, Emelin hänen kimppuunsa. Niskala nostaa päätyyn, nostaa roikun Komaroville. Komarovin kimppuun Emelin. Komarov tulee väkisin esiin. Katsokaa, miten rauhallisesti Komarov pitää kiekon hallussaan. Emelin luistelee perään. Komarov pelaa siihen hienolle paikalle Juha-Matti Aaltoselle. Aaltonen kiertelee ja kaartelee ja pistää lättyä siitä viivalle Välivaaralle. Ja Välivaara ottaa siinä isännän ohjein!

Sitten lähtee Venäjä vastahyökkäykseen ja Kaigorodov on kovin väsyneillä jaloilla! Tulee siinä Zaripovin kanssa hyökkäysalueelle. Sitten Nikulin. Radulov painaa Suomen maalin taakse. Suomi hallitsee tilannetta, tällä hetkellä venäläiset kaatuvat omiin jalkoihinsa. Neljä minuuttia venäjällä armon aikaa tasoittaa ottelu! Suomi johtaa kolme nolla ja on menossa kovaa vauhtia huikeaa vauhtia kohti vuoden kaksituhattayksitoista MM-kisojen finaalia, missä vastaan tulee Ruotsi. Ei tule vielä, mutta tulee kolmen ja puolen minuutin kuluttua tulee vastaan varmasti!

Venäläiset tulevat jälleen, Jarkko Immonen pääsee väliin, pistää siitä keskustaan. Siellä on Mikael Granlund, ottelun suuri, suuri tähti. Sitten jälleen puolustuksessa, siellä autetaan nyt puolustusta. Koko viisikko puolustaa mainiosti. Ja siitä tulee jälleen kiire! Venäläiset ovat nyt kyllä todella väsyneitä. Mikael Granlund. Rangaistuksia ei parane enää ottaa. Barulin. Ja siellä sitten Granlund joutuu estämisestä rangaistusaitioon. Atjusov työntää Granlundin sinne Barulinin päälle. Nyt siellä on koko Bolsoi käytössä Venäjällä, kaikki keinot ovat käytössä. Tällä hetkellä joka mies kaatuu silloin kun pystyy. Kolme kaksikymmentäseitsemän ottelua jäljellä. Estämisestä kaksi minuuttia Mikael Granlundille. Tässä hän kamppailee Tyutinin kanssa ja sitten tulee tilanne. No niin. Siitä se tuomio tulee. Edelleen sama tilanne, Venäjällä on vielä pienen hieno hento mahdollisuus päästä peliin mukaan, jos se pystyy tästä ylivoimamaalin tästä värkkäämään.

Kolme kaksikymmentäseitsemän peliaikaa jäljellä. Kolmeksi Petri Vehanen on pelannut loistavaa nollapeliä, torjuntaja kaksikymmentäviisi ja lisää tarvitaan. Siellä taas Kovalchuk. Siellä on Radulov, siellä on Zinovjev, siellä on Ovetshkin, siellä on Nikulin. Koko kolmannessa erässä nämä kaverit ovat pelanneet yli puolet kolmannesta erästä ja pelaavat edelleen, koska Bykov luottaa, että joku sen tekee kohta. Ei tee ainakaan Nikulin, vaan Niko Kapanen-Mikko Koivu -kaksikko. Kapanen hoitaa kiekon pois Suomen alueelta. Nikulin. Hetken kulluttua seitsemäntoista minuuttia täyttyy. Kaksituhattayksitoista välieräpeli Suomen ja Venäjän välillä kiihkeimmissä vaiheissaan.

Venäjän ylivoimaa jäljellä puolitoista minuuttia. Ovetshkin pudottaa siihen Nikulinille. Maalin eteen jälleen laitetaan kunnan rynnäkkö. Radulov, tämä pörssihai, sitten Ovetshkin, sitten Radulov ja vetää hehtaariyksyllä. Yksi kaksikymmentä rangaistusta jäljellä, mutta kiekko pysyy Venäjällä. Nikulin. Sitten Ovetshkin. Radulov liukuu maalille. Zinovjev neliön keskellä. Kovalchuk jälleen kiekkoon. Hänkö haluaa kaventaa? Viimeksi veti ohi metrikaupalla. Pelaa Ovetshkinille. Huipputähdet kiekottelevat siinä keskenään. Sitten tulee Nikulinin paikka. Nikulin lataa. Ohi menee. Vehanen pystyy. Minuutti rangaistusta jäljellä, kaksi ja puoli minuuttia ottelua jäljellä. Ovetshkin lataa. Lataa päätyverkkoon ja pelikatko.

Kaksi kaksikymmentäseitsemän ottelua jäljellä, ja Leijonat ovat pelanneet hienoa kiekkoa tässä pelissä ja ovat kahden ja puolen minuutin päässä loppuottelupaikasta, siitä himoitusta loppuottelupaikasta. Ja Vehanen suomen maalilla on ollut muuri, sananmukaisesti kuin muuri tässä ottelussa. Ja siellä istuu iso, paha susi Jevgen Artjuhin. Mutta mitä on tehnyt punahilkka? Punahilkalla on ollut eväät kunnossa. Punahilkka on tuonut eväät sinne kuuluisaan mummon tupaan ja pitänyt ne siellä. Ja iso paha susi on kysellyt: Mitä sinulla on pussissa, mitä sinulla on pussissa? Siellä on kolme maalia pussissa tällä hetkellä.

Morozov tuo kiekon vielä hyökkäysalueelle. Neljäkymmentä sekuntia vielä rangaistusta jäljellä. Nikulin. Peliaikaa jäljellä kaksi minuuttia. Peliaikaa jäljellä kaksi minuuttia. Morozov haluaa pistää keskustaan. Sinne se tulee, pomppukiekko tulee. Suomi selviää. Puoli minuuttia rangaistusta jäljellä. Petteri Nokelainen pistää kiekon vain päätyyn. Venäjällä on kyllä hirvittävä tehtävä, koskapa pelin painaa perään painaa Nokelainen tuumaakaan periksi antamatta. Ovetshkin sieltä taas kускаamaan koko kentän läpi. Kiekko pomppaa kuin vahingossa Tarasenkolle. Sitten Zaripov. Sieltä on häipynyt Kovalchuk kentältä. Näinkö se ottaa niin koville Kovalchukia. Zaripov. Kääntää sinne Ovetshkinille. Tämä lataa ja Vehanen seisoo siellä valmiina, tännekös meinaat vetää, täältä torjutaan.

Suomi täysilukuinen, puolitoista minuuttia otteluaikaa jäljellä. Puistola kamppailee. Pystyykö Vehanen pelaamaan välieräottelussa nollapelin? Se olisi kyllä Vehaselle lopullinen kansainvälinen läpilyönti. Ja sitten hakataan jälleen! Eikä se auta yhtään! Sillä Petri Vehanen on siellä! Suomen puolustus sananmukaisesti pistää lumikolat liikkeelle ja siivoaa maalin edustan.

Yksi kaksikymmentäyksi peliaikaa jäljellä Suomi menee loppuotteluun! Siihen ei auta enää mikään! Kolme nolla on taululla. Mitä tekee Bykov? Ei aikalisää, ei maalivahtia pois. Yksi kaksikymmentäyksi on peliaikaa jäljellä. Siellä on koko Venäjän penkki jäänyt tällä hetkellä, Mitä muut johtopäätöstä voi tehdä, kun joukkue pelaa väliräötelussa? Haluaa hävitä pienemmällä lukemilla taas näköjään. Sen se teki myöskin jatkolohkon ottelussa.

Kaigorodov kaivaa kiekon Tyutinille. Katsokaa Vehasta. Tännepäin pojat, antakaa tulla pojat, tänne päin. Täällä napsuu, täällä napsuu. Yksi viisitoista peliaikaa jäljellä ja Vehanen on torjunut kohta kolmekymmentä kertaa. Täällä on nyt varmasti mennyt monitorikin sekaisin, kun kaksikymmentäviisi torjuntaa siellä vieläkin leijuu, mutta lisää on tullut. Nollapeli lähestyy Vehasta. Suomi menee loppuotteluun Ruotsia vastaan. Siitä tulee sunnuntai-illan taas oikein sellainen todellinen herkkupala. Sillä jos tämä on jo ollut herkkupala, niin se se vasta herkkua on. Ikuinen rakas ystävämme Ruotsi tulossa vastaan, sillä tätä peliä Leijonat ei enää häviä tällaisen esityksen jälkeen, ja jos Vehanen pelaa vielä nollapelin, niin se kruunaisi tämä homman.

Kiekko keskialueelle, ei tule. Artjuhin laukoo. Ei tule siitäkään maalia. Vehanen torjuu tämänkin tilanteen. Ja Ossi Väänänen pistää kiekkoa päätyyn. Venäjä on isketty maan rakoon, siitä ei pääse minnekään. Artjuhin tulee vielä kerran, laukoo puolesta kentästä. Vehanen puodottaa näyttävästi Kukkoselle. Nyt on oltava Kukkosen olla tarkkana, koska nyt alkaa Artjuhinilla se kuuluisa lamppu vähän himmentyä. Sitten tulee seuraava paikka. Kaveri pyörii siellä, eikä tiedä onko omia vai vieraita. Barulin seisoo maalillaan. Ja sitten siellä vedetään, vedetään Lasse Kukkosta, vedetään Lasse Kukkosta ja Kukkonen poistuu jäältä. Kolmekymmentäyhdeksän sekuntia peliaikaa jäljellä ja Lasse Kukkonen kompuroi sinne vaihtoaitioon.

Kolmekymmentäyhdeksän sekuntia on peliaikaa jäljellä. Venäjä on täysin mykistynyt, täysin myyty. Barulin seisoo maalillaan, Bykov seisoo siellä harmaana ja kalpeana eikä pysty tekemään mitään päätöksiä. Vehanen torjuu Kuleminin yritykset ja loput hoitaa Väänänen. Ja sitten vielä Artjuhin. Siinä käy vielä... Katsotaas nyt sitten tämä tilanne. Se tulee lopulta Kukkosen koipeen sen kiekko.

Ja sitten kolmekymmentäyhdeksän sekuntia peliaikaa jäljellä. Pesonen pistää kiekon siitä vielä Granlundille, ottelun suurelle tähdelle, ja Granlund pistää Pesoselle päätyyn. Suomalaiskannattajat tanssivat ja laulavat täällä. Sitten tulee Väänäsen vuoro. Nauttikaa, iloitkaa. Kolmekymmentä sekuntia vajaa peliaikaa jäljellä. Suomi menee kaksituhattayksitoista loppuotteluun Ruotsia vastaan ja millaisen esityksen jälkeen! Kolme nolla on taululla. Vielä tulee Ilja Kovalchuk kertaalleen hyökkäykseen ja koko Venäjän porukka. Barulin seisoo maalillaan. Se kertoo siitä, että ei siellä ole enää mitään mahdollisuutta tehdä mitään ratkaisuja, kiekko maalin takana, sen kaivaa vielä Radulov. Sekunnit kuluvat. Tuleeko siitä vielä maali? Eihän siitä mitään maalia tule, kun Vehanen torjuu. Kolme sekuntia vielä peliaikaa jäljellä ja

näin se vain on, että Suomi menee historiansa kahdeksanteen jääkiekon maailmanmestaruuskilpailujen loppukilpailuun.

Yhdeksänkymmentäviisi tuli voitto ja nyt sunnuntaina lähdetään hakemaan toista voittoa. Katkeria tappiota on tullut, mutta ne pyyhkäistään tällä kertaa pois. Ja mikä parasta, pyyhkäistään loistavan pelin takia. Kaksituhattakahdeksan välierissä Venäjä voitti Suomen neljä nolla ja vyöryi silloin maailmanmestaruuteen. Suomi voittaa tänään kolme nolla, ja se voittaa hienon peliesityksen jälkeen ja se loppuu tähän. Petri Vehanen, yksi kentän keisari. Ja Granlund, koko Bratislavan kuningas. Tänä iltana Bratislava muuttuu hetkeksi kuningaskunnaksi.